平成12年9月12日第三種郵便物認可●平成12年10月21日発行（毎月1回21日発行）第5巻第10号（通巻51号）
N64&ゲームボーイ大好きマガジン
The 64DREAM
ザ・ロクヨンドリーム
2000 12月号
定価 490yen（税込）
本誌だけの特別企画
ゼルダの伝説カレンダー
全員サービス！
いよいよ発売！
パーフェクトダーク
©2000 CHUN SOFT /すぎやま こういち 販売:任天堂
怒濤の大攻略
風来のシレン2
中村光一さんインタビュー
【年末に向け、新作ラッシュだ！】
ポケモンスタジアム金銀
罪と罰～地球の継承者～
カスタムロボV2
マリオパーティ3
バンジョーとカズーイの大冒険2
Copyright Rare Ltd.2000
Rareware Logo is a trademark of Rare.
特集
平林久和が語る
ニンテンドーゲームキューブのこと

ゲームボーイカラー専用ソフト

世界征服をかけてでじこと勝負だにょ!!

12月8日発売予定
KIG-11
価格¥3,980
(税抜)

- フリー対戦
- 勝ち抜きバトル
- 通信対戦
- 初心者ガイド

その他、でじこたちと楽しく麻雀できるタイトルが盛りだくさん!!

でじこの麻雀パーティ

イラスト:コゲどんぼ

新世紀EVANGELION エヴァンゲリオン 麻雀補完計画

MAJANG HOKANKEIKAKU

好評発売中!

KIG-10 価格¥3,980(税抜)

封入特典 特製カードダスマスターズ(3枚)

- ★シナリオモード
- ★使徒十三番勝負
- ★フリー対戦 ★通信対戦
- ★トレーディング・カード

★「新世紀エヴァンゲリオン麻雀補完計画」「でじこの麻雀パーティ」の最新情報はホームページでも見ることができます♪

http://www.kingrecords.co.jp/starchild.html

KING RECORDS

2001年はゼルダのキャラと一緒にすごそう!

読者全員 サービス企画

昨年実施して大好評だった、任天堂ゲームカレンダー。2001年ももちろんやります。今回は『ゼルダの伝説』の『時のオカリナ』と『ムジュラ』の人気キャラが勢揃い!! 切り離せば絵はがきにもなっちゃうゼルダファン垂涎のカレンダーになってるのだ。さあ、すぐに応募して、21世紀最初の年をリンク達と楽しくすごしましょう!!

応募の方法

①申し込み1セットにつき、1000円分の未使用切手を用意しよう(カレンダー代および送料)。
②右下の応募券を切り取り、住所・名前・電話番号を黒か青のボールペンでていねいに記入すること(エンピツで書くのはダメだよ)。
③80円切手とあて先を貼った封筒に①と②をまとめて入れ、あとはポストに入れるだけ。

応募の注意

- 1人何セットでもご応募できます。ただし、あて先に希望セット数を明記し、代金もセット数分の切手をお入れください。
例) 5セットを申し込まれる場合…5000円分の切手
また、応募券も必ず同封してください(コピー不可)。
- 切手が多めに入っていても差額は返却できません。
また、1000円に満たない場合は応募を無効とします。
- カレンダーは年内に発送いたします。

絵はがきとしても使えるぞ〜!

2000 3 MARCH

日	月	火	水	木	金	土
27	28	29	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	1

THE LEGEND OF ZELDA ゼルダの伝説 時のオカリナ

©1998 Nintendo

ゼルダの伝説 時のオカリナ

※写真は2000年版のカレンダーです

しめきりは12月1日消印有効

POINT 1 切りはなせば絵はがきになる

「ゼルダの伝説カレンダー2001」はただのカレンダーじゃない。切りはなせば、そのまま絵はがきとしても使えるのだ。

POINT 2 クリアケースに入っている

カレンダーはスタンド付きのクリアケースに入っている。だから、自分の好きな場所に置くことができるのだ。

POINT 3 何セットでも申し込めるぞ

今回は右の応募券があれば、1人で何セットでも応募できるのだ。ただし希望セット分の切手が必要になるぞ。

POINT 4 年内に自宅に送られてくるぞ

2001年のカレンダーだから、元旦から使いたいというわけで、年末までにキミの自宅に送られてくるぞ。

POINT 5 カレンダーは12枚つづり

1月から12月まで、異なるキャラのイラストを採用。64ドリームで厳選した、かっこいいグラフィックばかりだぞ。

あて先 ↓切り取って応募用封筒に貼るのだ

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部
「ゼルダカレンダー」係
ゼルダカレンダーを(　　　)セット申し込みます

↑必ず記入してください

応募券 ↓この応募券が返信用封筒に貼られるので、黒か青のボールペンでていねいに記入しよう!

ゼルダカレンダー 全員サービス応募券

住所

名前　　　　様

電話

ゼルダカレンダーを(　　　)セット×1000円分
(　　　　　)円分の切手で申し込みます

GAME BOY COLOR
2000年12月
ハロと一緒に冒険の旅!!
育成型
ロールプレイングゲーム！
機動戦士ガンダムの
ロボペット「ハロ」を、
な、なんと巨大ロボットに育てて、
各地区の強敵を倒しながら
冒険の旅へと出発しよう！
世界中に散らばった
様々なロボデータ＆アイテムを集めよう！
街の人の話を聞いたり、
悪者を倒しながらアイテムを探し出そう！
最強のハロボッツバトラーを目指せ！
ハロにパーツを
組み合わせて
レッツ・コンビナイズ！
ゲーム中のヒントをもとにしたり、
君の好きなパーツを組み合わせて
ロボデータを作っていく・・・
それがコンビナイズ！
パーツの組み合わせの法則を見つけ出し、
君だけの最強のロボデータを見つけだせ！
赤外線通信を使った「リモコンビナイズ」
は、ロボデータが突然変異するぞ！
新しいコンビナイズをマスターしよう！
BANG!
BOM!
OK!
☆ハロが変身する歴代の
その数なんと44
GB
Haro
GBハ

1日発売！！
ハロを道場（ミニゲーム）で修行して、基本能力を高めよう！
どこの町にも必ずある「ハロ道場」。
4つのミニゲームでハロの基本能力を鍛えよう！
「瓦割り」「ハロハロコロコロ」「たまキャッチ」「ダートらんらん」はそれぞれ増えたり・減ったりするパラメータが違うぞ。上手にハロを操作してね！
FIGHT!
集めたロボデータで闘うハロボッツバトル！ハロをレベルアップしよう！
集めたロボデータで闘うハロボッツバトル！ハロをレベルアップしよう！
様々な特性・攻撃をもつロボデータを使いこなして、様々な強敵や試練を、君のハロと一緒に乗り越えていこう！
友達との通信対戦や、ロボデータ＆パーツの交換ももちろんOK！
しかもその登場ロボは、
アニメの「サンライズ」の20年以上にもわたるヒーローロボット達だ！
のサンライズロボは、
イトル120体以上！！
COLOR
専用
定価4800円
obots
ロボッツ
SUNRISE
INTERACTIVE
（株）サンライズインタラクティブ
http://www.atsai.co.jp/~sun/
イズ・テレビ大阪
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

2000 DECEMBER
12
Vol.51

N64&ゲームボーイ大好きマガジン

◎秋だ! シレンだ! 特大号

【発行所】
(株)毎日コミュニケーションズ
【編集部】
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
TEL 03(3230)3642

表紙デザイン・斉藤浩一

CONTENTS ◎もくじ

総力特集

新作ソフト情報

REGULAR etc.

連載企画

Comming Soon ◎今月のCENTER TITLE

GAME INDEX

◎ゲームインデックス

※一部のゲームタイトルは仮称です

●=N64 ●=GBC専用 ●=GB&GBC両対応
●=GBアドバンス ●=SFC

NINTENDO HARD

Calender of New Release Soft

新作ソフト発売カレンダー

今月はこんなカンジ

GENERAL OUTLINE

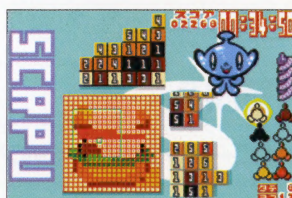
年末に向かってN64タイトルの発売ラッシュだ!

いよいよ20世紀最後の年末が近づいてきた。11月末から年末までに発売が予定されているN64タイトルは、なんと10本。期待の新作『罪と罰～地球の継承者』や年末恒例のパーティソフト『マリオパーティ3』など、どれを買うか迷いそう。ゲームボーイにいたっては山のような数のソフトが発売予定なので、クリスマスプレゼントに悩みそうだぞ。

今月のピックアップ

PICK UP カタログ

ハテナサテナ(GBアドバンス)

ハドソンが独自に生み出した、イラストロジック型のパズルゲーム。縦と横にある数字のヒントをもとに、マス目の色をうめて、絵を完成させる。地球にやってきた宇宙人とコミュニケーションしながら、彼らが何を求めているのかを探っていくという設定だ。TV番組「ウゴウゴルーガ」のキャラデザインなどで有名な田中秀幸氏が描くキャラクターが、オシャレでかわいいのだ。

10月21日～11月22日

COMING SOON

パーフェクトダーク
10月21日発売／5800円(ソフト単体)

カスタムロボV2
11月10日／6800円

ロックマンDASH～鋼の冒険心～
11月22日予定／6800円

罪と罰～地球の継承者～
11月21日発売／5800円

10月 11月 2000. OCT/NOV 月間カレンダー

64 …NINTENDO64ソフト　GB …ゲームボーイソフト

日付	内容
10月…October	
21（土）	64 パーフェクトダーク
	GB 怪人ゾナー
	64DREAM 64ドリーム12月号発売
22（日）	明治神宮外苑が完成（1926年）
23（月）	江崎玲於奈がノーベル物理学賞を受賞（1973年）
24（火）	ニューヨーク株式大暴落（1929年）
25（水）	島原の乱（1637年）
26（木）	神風連の乱（1876年）
27（金）	GB JETでGO!
28（土）	群馬県民の日
29（日）	トルコ共和国成立（1923年）
30（月）	GB 大刀（DAIKATANA）GB
31（火）	ハロウィン
11月…November	
1（水）	GB マリオテニスGB
2（木）	タイガース記念日、おはら祭（鹿児島）
3（金）	GB 携帯電獣テレファング（パワーバージョン）
	GB 携帯電獣テレファング（スピードバージョン）
4（土）	ユネスコ憲章記念日
5（日）	大相撲九州場所（～19日）
6（月）	GHQ財閥解体指令（1945年）
7（火）	国会議事堂の落成（1936年）
8（水）	道路交通法発布（1947年）
9（木）	太陽暦採用記念日
10（金）	64 カスタムロボV2
	GB テイルズオブファンタジア なりきりダンジョン
11（土）	世界平和記念日=第一次世界大戦休戦（1918年）
12（日）	「考える人」などの彫刻家ロダン誕生（1840年）
13（月）	茨城県民の日
14（火）	大分県民の日・埼玉県民の日
15（水）	七五三
16（木）	GB Dance Dance Revolution GB2
17（金）	GB 真・女神転生デビルチルドレン「赤の書」
	GB 真・女神転生デビルチルドレン「黒の書」
	GB ドキドキ伝説魔法陣グルグル
18（土）	島根出雲大社神在祭
19（日）	緑のおばさん登場（1959年）
20（月）	山梨県民の日、初代帝国ホテル落成開業（1890年）
21（火）	64 罪と罰～地球の継承者～
	GB モンスタータクティクス
	64DREAM 64ドリーム12月号発売

SOFT&HARD発売カレンダー

（10月12日現在）

NEW……新しく発表されたタイトル
●……タイトルや発売日、価格などに変更があった項目
♥……発売日がめでたく確定したソフト

NINTENDO GAMECUBE

発売時期	NINTENDO GAMECUBEタイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格
未定	バイオハザード0（仮）	ADV	カプコン	未定	未定

NINTENDO64

発売時期	N64タイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格
10月	パーフェクトダーク	SHT	任天堂	♥10月21日	5800円(ソフト単体価格)※
11月	カスタムロボV2	ACT	任天堂	♥11月10日	6800円
	罪と罰～地球の継承者～	SHT	任天堂	♥11月21日	5800円
	ロックマンDASH～鋼の冒険心～	ACT	カプコン	●11月22日予定	●6800円
	バンジョーとカズーイの大冒険2	ACT	任天堂	●♥11月27日	6800円
	ダンスダンスレボリューション ディズニーダンシングミュージアム	ETC	コナミ	11月30日予定	7800円
12月	マリオパーティ3	TAB	任天堂	●♥12月7日	5800円
	ポケモンスタジアム金銀	ETC	任天堂	♥12月14日	6800円
	ミッキーのスピードウェイUSA（仮）	RAC	任天堂	12月予定	6800円
	エコーデルタ（仮）	SLG	任天堂（予定）	12月予定	5800円（予）
2001年1月	動物番長（仮）	ACT	任天堂（予定）	2001年1月予定	未定
	現代大戦略　Ultimate War	SLG	メディアファクトリー	●2001年1月予定	未定
2001年2月	どうぶつの森（仮）	ETC	任天堂	2001年2月予定	5800円

※メモリー拡張パック同梱版は7800円

N64発売時期未定タイトル（タイトル名／ジャンル／発売元）

コンカーズクエスト（仮）／ACT／任天堂
パネルでポン64（仮）／PUZ／任天堂
スリッ艇　ラジッ艇／RAC／任天堂
フライトシミュレーター（仮）／SLG／ビデオシステム
WIPE OUT 64／RAC／ココナッツジャパンエンタテイメント
スーパーブラックバス64／SLG／スターフィッシュ

64DD

発売時期	64DDタイトル（タイトル名／ジャンル／発売元）
未定	現代大戦略 Ultimate War／SLG／開発：セタ
	井出洋介の麻雀塾／TAB／開発：セタ
	ウォール街（仮）／SLG／開発：？
	DT DD版（仮）／ETC／開発：ゲームスタジオ（マリーガルプロジェクト）
	DDシーケンサー（仮）／ETC／開発：？
	サウンドメーカー（仮）／ETC／開発：？
	デザエモンDD（仮）／ETC／開発：？
	ゼルダの伝説64DD版（仮）／ACT／任天堂
	キャベツ（仮）／ETC／開発：？

NINTENDOハード&周辺機器発売スケジュール

対応機種	ハード&周辺機器名	発売日	価格
GB	モバイルアダプタGB（GBA共通）	12月14日	5800円
GBアドバンス	ゲームボーイアドバンス（携帯用次世代機）	2001年3月21日	9800円
	GBアドバンス専用バッテリー&チャージャ	未定	未定
	GBアドバンス専用通信ケーブル	未定	未定
NINTENDO GAMECUBE	NINTENDO GAMECUBE（家庭用次世代機）	2001年7月	未定
	ウェイブバード（ワイヤレスコントローラ）	未定	未定
	デジカード（メモリーカード）	未定	未定
	SD-デジカードアダプタ（SDメモリーカードアダプタ）	未定	未定
	モデムアダプタ（56kbpsモデム）	未定	未定
	ブロードバンドアダプタ（広帯域ネットワーク接続機器）	未定	未定
	デジタルビデオケーブル	未定	未定

GB&アドバンス発売カレンダー

（10月12日現在）

NP……NINTENDO POWERのSFC&GB書き換え用ソフト
C専……ゲームボーイカラー専用ソフト
P……ポケットプリンタ対応ソフト

GBアドバンス

発売日	タイトル名／ジャンル／発売元／価格／備考
	【2001年3月・春発売予定】
3月予定	ロックマン EXE（仮）／ACT／カプコン／未定
来春	ウイニングポスト for ゲームボーイアドバンス／SLG／コーエー／未定
	【発売日未定】
未定	マリオカートアドバンス（仮）／RAC／任天堂／未定
未定	くるくるくるりん／ACT／任天堂／未定
未定	黄金の太陽／RPG／任天堂／未定
未定	ナポレオン／SLG／任天堂／未定
未定	コナミ ワイワイレーシング アドバンス（仮）／RAC／コナミ／未定
未定	サイレントヒルAGB（仮）／ADV／コナミ／未定
未定	ゴルフマスター AGB（仮）／SPT／コナミ／未定
未定	桃太郎まつり／RPG／ハドソン／未定
未定	松本零士のスペースヘキサイトX（仮）／SLG／ジョルダン／未定
未定	ファイアーエムブレム　暗闇の巫女（仮）／SLG／任天堂／未定
未定	F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE（仮）／RAC／任天堂／未定
未定	でじこコミュニケーション／ETC／メディアワークス／未定
未定	メールでキュート／ADV／コナミ／未定
未定	モンスターブリード（仮）／SLG／コナミ／未定
未定	悪魔城ドラキュラ　サークル オブ ザ ムーン（仮）／ACT／コナミ／未定
未定	ポケットGTアドバンス（仮）／RAC／MTO／未定
未定	トゥイーティと魔法の宝石（仮）／ACT／コトブキシステム／未定
未定	トップギア全日本GT選手権（仮）／RAC／コトブキシステム／未定
未定	僕は航空管制官／SLG／タム／未定
未定	ボンバーマンストーリー（仮）／ACT／ハドソン／未定
未定	ハテナサテナ／PUZ／ハドソン／未定
未定	森田将棋あどばんす／TAB／ハドソン／未定
未定	ピノビィーの大冒険／ACT／ハドソン／未定
未定	ドラえもん（仮）／ACT／エポック社／未定
未定	ゲームボーイウォーズ　アドバンス（仮）／SLG／任天堂／未定
未定	タクティクスオウガ外伝／SLG／任天堂／未定
未定	はなさき合戦／?／任天堂／未定
未定	マジカルバケーション（仮）／?／任天堂／未定
未定	ワリオランド4（仮）／ACT／任天堂／未定
未定	馬穴大作戦／SLG／任天堂／未定
未定	みんなといっしょ（仮）／?／MTO／未定
未定	サンサーラ・ナーガ（仮）／RPG／ビクターインタラクティブソフトウェア／未定
未定	ファイヤープロレスリングA／SPT／スパイク／未定
未定	スーパーブラックバス　アドバンス（仮）／SLG／スターフィッシュ／未定
未定	ハローキティのミラクルコレクション（仮）／ETC／イマジニア／未定
未定	無限奇行ゼロ・ツアーズ／?／メディアリング／未定
未定	ドカポン（仮）／TAB／アスミック・エース・エンタテインメント／未定

ゲームボーイ

発売日	タイトル名／ジャンル／発売元／価格／備考
	【10月発売予定】
10月21日	怪人ゾナー／ADV／任天堂／3800円
10月27日	JETでGO!／SLG／アルトロン／4500円／C専用
10月30日	大刀（DAIKATANA）GB（仮）／ACT／ケムコ／4200円／C専用
	【11月発売予定】
11月1日	マリオテニスGB／SPT／任天堂／3800円／C専用
11月3日	携帯電獣テレファング（パワーバージョン）／RPG／スマイルソフト／4700円
11月3日	携帯電獣テレファング（スピードバージョン）／RPG／スマイルソフト／4700円
11月10日	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン／RPG／ナムコ／4500円
11月16日	Dance Dance Revolution GB2／SLG／コナミ／4800円（予価）／C専用
11月17日	真・女神転生デビルチルドレン「赤の書」／RPG／アトラス／4300円
11月17日	真・女神転生デビルチルドレン「黒の書」／RPG／アトラス／4300円
11月17日	ドキドキ伝説 魔法陣グルグル／RPG／エニックス／5900円／C専用
11月21日	モンスタータクティクス／RPG／任天堂／3800円／C専用
11月22日	エアフォースデルタ／SHT／コナミ／4300円（予価）／C専用
11月22日	グリンチ／ACT／コナミ／4500円（予価）
11月22日	ポップンミュージックGB ディズニーチューンズ（仮）／SLG／コナミ／4500円（予価）／C専用
11月22日	コマンドマスター／ACT／エニックス／5900円
11月24日	仙界異聞録 準提決戦～TVアニメーション「仙界封神演義」より～／RPG／バンプレスト／3980円（予価）
11月30日	ハムナプトラ～失われた砂漠の都～／ACT／コナミ／4500円（予価）
11月下旬	メダロット3 パーツコレクション／RPG／イマジニア／4300円／C専用
11月	パズルボブルミレニアム／PUZ／アルトロン／未定／C専用
11月	ブレイブサーガ 新章アスタリア／RPG／タカラ／未定／C専用
11月	金田一少年の事件簿～10年目の招待状～／SLG／バンプレスト／3980円（予価）
	【12月発売予定】
12月1日	スペースネット（仮）／RPG／イマジニア／4500円／C専用
12月1日	ドラえもんのスタディボーイ学習漢字ゲーム（仮）／ETC／エポック社／未定
12月1日	ドラえもんのスタディボーイ九九ゲーム（仮）／ETC／エポック社／未定
12月1日	六門天外モンコレナイトGB／RPG／角川書店／4300円／C専用
12月1日	スーパーミメルGB ミメルベアのハッピーメールタウン／ADV／トミー／3980円／C専用
12月1日	GBハロボッツ／RPG／サンライズインタラクティブ／4800円（予価）／C専用
12月1日	ドナルドダック デイジーを救え!／ACT／ユービーアイソフト／4300円／C専用
12月8日	ドラゴンクエスト3 そして伝説へ／RPG／エニックス／6400円／C専用
12月8日	でじこの麻雀パーティ／TAB／キングレコード／3980円
12月8日	電車でGO! 2／SLG／サイバーフロント／5200円／C専用
12月8日	だぁ! だぁ! だぁ! とつぜん★カードでバトルで占いで!?／ETC／ビデオシステム／4500円／C専用
12月8日	グランディア パラレルトリッパーズ／RPG／ハドソン／4500円（予価）／C専用
12月14日	ポケットモンスター クリスタルバージョン／RPG／任天堂／3800円／C専用
12月15日	ハムスターパラダイス3（ちゅり～）／SLG／アトラス／4300円（予価）／C専用
12月15日	攻めCOMダンジョン ドルルルアーガ／RPG／ナムコ／4500円
12月21日	がんばれゴエモン ～星戦士ダイナマイッツあらわる～／ACT／コナミ／4800円（予価）／C専用
12月22日	おいしいケーキ屋さん／ETC／エム・ティー・オー／3980円／C専用
12月上旬	スーパーロボットピンボール／TAB／メディアファクトリー／未定／C専用
12月	シルバニアファミリー2（仮）／ADV／エポック社／未定
12月	元祖動物占いGB／ETC／カルチャーブレーン／3800円
12月	飛龍の拳烈伝GB／ACT／カルチャーブレーン／3980円／C専用
12月	GO! GO! ヒッチハイク2／TAB／J・ウイング／4500円
12月	ポケットクッキング／ETC／J・ウイング／4800円（予価）／C専用
12月	ハムスター倶楽部2／SLG／ジョルダン／未定／C専用
12月	伝説のスタフィー（仮）／ACT／任天堂／3800円／C専用
12月	ドンキーコング2001／ACT／任天堂／3800円／C専用
12月	桃太郎伝説1→2／RPG／ハドソン／未定
	【それ以降の発売予定】
秋	Jリーグエキサイトステージタクティクス／SLG／エポック社／未定
秋	小さな巨人ミクロマン ユーボーグ戦記2010（仮）／RPG／メディアファクトリー／未定
冬	サムライキッド／ACT／コーエー／3980円／C専用
冬	ウィザードリィ／RPG／アスキー／4500円／C専用
冬	ウィザードリィII リルガミンの遺産／RPG／アスキー／4500円／C専用
冬	ウィザードリィIII ダイヤモンドの騎士／RPG／アスキー／4500円／C専用
冬	ごきんぎょ物語／SLG／カルチャーブレーン／3980円／C専用
冬	ギミックランド／RPG／アルファドリーム／未定／C専用
冬	コトバトル（仮）／PUZ／アルファドリーム／未定／C専用
冬	BOON BOON カブーン／ACT／ギャップス／3800円
冬	クロスハンター～モンスター・ハンターバージョン～／RPG／ゲームビレッジ／未定／C専用
冬	クロスハンター～エックス・ハンターバージョン～／RPG／ゲームビレッジ／未定／C専用
冬	クロスハンター～トレジャー・ハンターバージョン～／RPG／ゲームビレッジ／未定／C専用
冬	From TV animation ONE PIECE 夢のルフィ海賊団誕生!／RPG／バンプレスト／未定
2001年	ゼルダの伝説 ふしぎの木の実～天空の章～（仮）／ACT／任天堂／未定／C専用
2000年1月	かわいい仔猫／SLG／エム・ティー・オー／3980円／C専用
2000年1月	ゼルダの伝説 ふしぎの木の実～大地の章～（仮）／ACT／任天堂／3800円／C専用
2000年1月	へろへろくん／RPG／イマジニア／4500円／C専用
	【発売日未定】
未定	スターオーシャン ブルースフィア／RPG／エニックス／未定
未定	ミニゲームはじめました／ETC／コナミ／未定／C専用
未定	ポップンポップ／PUZ／ジョルダン／3800円（予価）／C専用
未定	ぐるぐるとなかよし／ADV／スティング／未定
未定	ゲームボーイウォーズ ポケットタクティクス／SLG／任天堂／未定／C専用
未定	モバイルゴルフ／SPT／任天堂／未定／C専用
未定	ポケットキング／SLG／ナムコ／未定
未定	THE BLACK ONYX DX／RPG／BPS／4500円（予価）／C専用
未定	ダビスタ牧場（仮）／SLG／メディアファクトリー／未定
未定	不思議のダンジョン 風来のシレンGB2 ～砂漠の魔城～／RPG／チュンソフト／未定

スーパーファミコン

発売日	タイトル名／ジャンル／発売元／価格／備考
12月1日	メタルスレイダーグローリー ディレクターズカット／ADV／任天堂／2000円／NP

【ジャンル凡例】ACT：アクション　ADV：アドベンチャー　RPG：ロールプレイング　SHT：シューティング　SLG：シミュレーション　SPT：スポーツ　PUZ：パズル　TAB：テーブル　ETC：その他

はみだしカレンダー

ロクヨンで発売が予定されていた「レブ・リミット」と「VIEW POINT 2064」は、残念ながら発売中止となりましたので、今月からカレンダーより削除しました。

読者が選ぶN64ドリームランキング

読者が選ぶ期待の新作TOP20

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	1990	初	マリオパーティ3	●任天堂 ●TAB ●12月7日
2	1850	2(➡)	ゼルダの伝説DD版(仮)	●任天堂 ●ACT ●未定
3	1706	1(⬇)	ポケモンスタジアム金銀	●任天堂 ●ETC ●12月14日
4	1584	6(⬆)	パーフェクトダーク	●任天堂 ●SHT ●10月21日
5	1132	初	カスタムロボV2	●任天堂 ●ACT ●11月10日
6	816	初	罪と罰～地球の継承者～	●任天堂 ●SHT ●11月21日
7	760	初	バンジョーとカズーイの大冒険2	●任天堂 ●ACT ●11月27日
8	644	初	ダンスダンスレボリューション ディズニーダンシングミュージアム	●コナミ ●ETC ●11月30日
9	636	9(➡)	ロックマンDASH～鋼の冒険心～	●カプコン ●ACT ●11月22日
10	486	15(⬆)	現代大戦略 Ultimate War	●メディアファクトリー ●SLG ●2001年1月
11	444	7(⬇)	パネルでポン64(仮)	●任天堂 ●PUZ ●未定
12	432	14(⬆)	動物番長（仮）	●開発/サルブルネイ(マリーガルプロジェクト) ●ETC ●2001年1月
13	354	初	ミッキーのスピードウェイUSA(仮)	●任天堂 ●RAC ●12月
14	320	13(⬇)	スリッ駆ラジッ駆	●任天堂 ●RAC ●未定
15	298	－	デザエモンDD(仮)	●開発/？ ●ETC ●未定
16	216	初	どうぶつの森(仮)	●任天堂 ●TAB ●2001年2月
17	164	10(⬇)	コンカーズクエスト(仮)	●任天堂 ●ACT ●未定
18	130	－	現代大戦略 Ultimate War(64DD版)	●開発/セタ ●SLG ●未定
19	120	20(⬆)	サウンドメーカー(仮)	●開発/？ ●ETC ●未定
20	100	18(⬇)	フライトシミュレーター(仮)	●ビデオシステム ●SLG ●未定

PTは読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、初は初ランクイン、ーは前回20位圏外のタイトル。集計期間…8月21日～9月20日。新作の期待度アンケートのため、この期間に発売済みとなるソフトは含まれません。

今月のお言葉

隠し球ソフトが一気にランクイン！ 怒濤の展開となった今月のレース結果は？

てなわけで、「スペースワールド2000」前後に発表された隠し球ソフトの数々が新作ランキング戦線にまとめて乱入、トップ10本のうち5本までがランキング初登場という大荒れの展開となった今月の期待度ランキング。なんたって第1位の『マリオパーティ3』からして初登場いきなり1位だ。やっぱり強いぞマリオ。それ以外の作品も、期待度満点のソフトばかりで、発売まで待ちきれないっつーカンジですな。

⬅これも今月初登場、ハードSFっぽい設定とで期待の1本「罪と罰～地球の継承者～」だ

コレが売れてるN64ソフトTOP10

■オリコン調べ（集計期間9月4日～10月2日）

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売日
1	10,843	初	不思議のダンジョン 風来のシレン2 ～鬼襲来！シレン城！～	00/9/27
2	4,986	2(➡)	マリオテニス64	00/7/21
3	4,646	1(⬇)	マリオストーリー	00/8/11
4	818	4(➡)	ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ	99/1/21
5	726	3(⬇)	星のカービィ64	00/3/24
6	354	8(⬆)	ゴールデンアイ007	97/8/23
7	242	5(⬇)	実況パワフルプロ野球2000	00/4/29
8	216	6(⬇)	マリオパーティ2	99/12/17
9	141	初	WWF レッスルマニア2000	00/9/15
10	-	7(⬇)	エキサイトバイク64	00/6/23

※ポイント数は売り上げ結果をもとに換算。売り上げ状況の目安にして下さい。

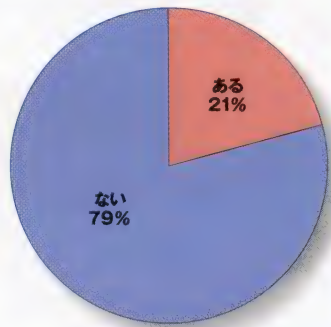
PICK UP!

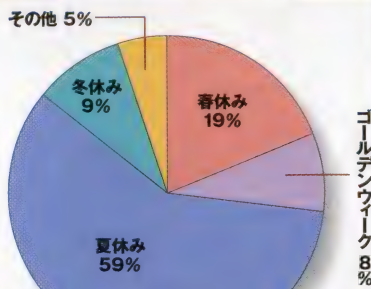
不思議のダンジョン 風来のシレン2 ～鬼襲来!!シレン城!～

遊ぶたびに変化する「不思議のダンジョン」を旅する風来人のシレン。鬼の襲来に備えて、城を造ることになったが…。何度プレイしても新鮮な面白さを味わえる。

スペースワールドに行ったことがありますか？

■10月号読者アンケートより

おっとっと、実は行ったことのある人って2割しかいないんですな。確かに幕張メッセなんて、東京在住の人間でも結構行きづらい場所にあるので、まして関東以外の地方に住んでいる人には、とてもじゃないけど行けたもんじゃないのかもしれない。でも、夏休みなんだからたまには遠出ってことでさ、来てみたりするのもいいんじゃないかな？　ちなみに、東京から幕張にいく途中には東京ディズニーランドがあったりするので、ついでにそっちを見てみたりするのもいいかも？

次回のスペースワールドは、こんなのがいい！

■10月号読者アンケートより

「夏はもう暑くて幕張なんか行きたくねぇっ！」というわけで…は、もちろんないんだけど（ないですとも）、「スペースワールドはいつごろの時期にやってほしいか」という質問をしてみました。したらまあ、半数以上の人が今のまま「夏休み」という答えだったわけですな。…そうかい、次回も暑い中を3日間も早起きして人混みの中に取材に行けと…はっ！いかんいかん。私情をはさんでしまった。ま、結局こういうイベントは、長い休みの時期にやるのが一番ですな。はははは。

どこでやってほしいですか？

こちらの質問は「幕張メッセ以外でスペースワールドをやるとしたら？」というもの。こちらは「TOP10」ではなく、面白い答えを中心に紹介していこう。自分の地元で、という答えが多いというのは予想通りだったんだけど、なぜか多いのが「地元の野球場で」という答え。福岡ドームとか、甲子園球場とか、なぜか東京ドームとか。メッセのあの会場って、実は野球場より広いはずなんだけどね。あと目立つのは「京都・任天堂本社前」。これはわりと面白いかも。でも、やっぱりみんなの本音だろうなと思うのは「日本全国を回ってくれ」という答え。そりゃそうだよねぇ。

↑今回の会場の様子。次回もまあ、メッセなんだろうなあ

NSW2K出展ソフト、期待のタイトルは？

■10月号読者アンケートより

順位	PT数	タイトル
1	1041	マリオカートアドバンス
2	997	マリオパーティ3
3	953	パーフェクトダーク
4	805	罪と罰 ～地球の継承者～
5	779	カスタムロボV2
6	504	黄金の太陽
7	331	どうぶつの森（仮）
8	106	バンジョーとカズーイの大冒険2
9	67	ロックマンDASH ～鋼の冒険心～
10	28	ドンキーコング2001

やはり期待度No.1はGBAの『マリオカートアドバンス』。僅差で今月期待度ランキング初登場1位の『マリオパーティ3』も追い上げる。ランキングをよく見ると、ほとんどが任天堂ソフトなんだけど、サードパーティ製では『ロックマンDASH』が唯一のランクインと大健闘だ。

ゲームボーイ書き換えTOP10

■任天堂ホームページより

順位	タイトル
1	風来のシレンGB　月影村の怪物
2	スーパーマリオブラザーズデラックス
3	ゼルダの伝説 夢を見る島DX
4	バルーンファイトGB
5	遊戯王デュエルモンスターズ
6	ぽけっとぷよぷよ通
7	星のカービィ2
8	テトリスデラックス
9	牧場物語GB
10	メトロイド2

というわけで、なんとなく久しぶりに気になったので調べてみました。『シレン2』効果とでも言えばいいのだろうか、GBでも、ここには出ていないがSFCの書き換えでも『風来のシレン』がトップになっていたのだった。あとはまあ、いつもの常連メンバーが順当に入っているというところか？

ごはんの友TOP10

■編集部員とかに聞きました

順位	PT数	おかず
1	15	きゅうりのQちゃん
2	12	イカの塩から
3	10	ごはんですよ
4	8	おかかとしょう油
5	7	キムチ
6	6	味道楽（ふりかけ）
7	5	納豆
8	4	マヨネーズ
9	3	バターしょう油
10	1	ごましお

「これさえあればご飯何杯でもいけるっ！」というものをみんなにあげてもらいました。なんか最近、食べ物関係のランキングが多いような気もするけど、まあ気のせいでしょう。7位の納豆には、主に関西勢から異論もでましたが、べらぼうめ、朝飯は納豆って昔っから決まってるんでい。

はみだしランキング

このページで調べて欲しいランキングを募集しています。なにか調べて欲しいことがあったら、アンケートはがきにかいて、64ドリーム編集部まで送ってね！面白いランキングのネタ、まってま～す！

POCKET MONSTERS' STADIUM

ポケモンスタジアム金銀

赤 緑 青 ピカチュウ 金 銀 クリスタルバージョン対応

20世紀はポケモンバトルでしめくくれ!!

◎NINTENDO 64◎

タイトル	ポケモンスタジアム金銀 (赤緑青ピカチュウ金銀クリスタルバージョン対応)
発売元	任天堂
発売日	12月14日発売
価格	6800円
ジャンル	対戦&図鑑
プレイ人数	1～4人用
備考	64GBパック対応

年末のお楽しみと言えば、やっぱコレでしょう。251体のポケモンすべてでバトルできるこのソフト。いったい、どのポケモンが最強なのか?! そして君の育てたポケモンはどこまで戦えるのか?!

ヘルガーとトサキントのバトルが今始まろうとしています。果たしてどんなバトルが展開されるのか?

現在発売中のゲームボーイソフトと12月14日に発売される『ポケットモンスタークリスタルバージョン』までの7作品に完全対応しているこのソフト。君が育てたポケモンを思う存分バトルさせることができるぞ。もちろん、前作でも好評だったミニゲームも満載して、おもしろさは保証付きなのだ。

友達とのバトルが何よりも楽しいはず。育てたポケモンを持ち寄ろう

今回も様々なカップが用意されているんだ!

ニンテンドウカップ

この秋からのポケモンリーグで使用される任天堂公式バトルルールだ。使えるポケモンやレベルをしっかり確認しておこう

エントリーできるポケモンの種類	246種類

ミュウ、ミュウツー、ルギア、ホウオウ、セレビイが出場不可なんだ。

ポケモンのレベル	Lv.50~Lv.55

バトルに出る3匹のレベルを足した数字は155以下になっているぞ。

リトルカップ

本作オリジナルの新カップのひとつだ。レベル5のポケモンでバトルできるぞ。タマゴから生まれたポケモンにはもってこいだね。

エントリーできるポケモンの種類	86種類

タマゴから生まれることができて、進化できるがしていないポケモン。

ポケモンのレベル	Lv.5のみ

なのでレベルは5のみ。レンタルポケモンも使うことができるぞ。

ウルトラカップ

全てのポケモンがエントリーできるカップだ。どんなポケモンでも使いこなせるかどうか、トレーナーの腕の見せ所だね。

強力に育て上げたポケモンの使いどころはココだ。思う存分暴れさせてあげよう。どんな技を繰り出してバトルしようかな

チャレンジカップ

そして、まだまだ秘密のチャレンジカップ。トレーナーの真の実力が試される新ルールになって、新しいバトルが繰り広げられそう。

どんな新ルールが適用されるのかはまだ秘密。すべてのカップに使えるようにポケモンたちをそろえておくといいかもね

「ふしぎなおくりもの」がこのゲームだけでも楽しめるよ!

「ふしぎなおくりもの」というのは…

そしてあの「ふしぎなおくりもの」がこのソフトにいるあるキャラクターとできるようになっているんだ。これはラッキーだよね。

●ふしぎなおくりもの

『ポケモン金・銀』でGBCの赤外線通信を使い、友達と1日5人まで、おくりものを交換できる遊びなんだ。

●友達と会えない日でも

この機能があれば、友達と会えない日でも、N64で「ふしぎなおくりもの」ができるってわけだよね。

N64の「ふしぎなおくりもの」に登場する、この女の子はいったい誰なんだろうね。ちょっと気になっちゃうぞ

君はどのカップに合わせて育てるのかな?

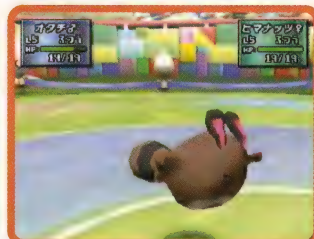
さて、それでは任天堂さんから届いた新着バトル画面を一挙公開していくぞ。みんなは、先日行われたニンテンドウスペースワールド2000に行ったかな? そこでは、このソフトを使ってエキシビジョンマッチが行われたんだ。相変わらずのすごい人気だったけど、出場した人たちが育てたポケモンのバトルを見るたびに歓声があがっていたぞ。それも、意外なポケモンが意外な「わざ」を繰り出すところは特に盛り上がっていたんだ。君も、友達と対戦するときのために、意表をつくような「わざ」を覚えさせておくといいかもね。

ポケモンの登場シーンだ。今回もドハデな展開が期待できそう

君が育てたポケモンもこうやって登場するのかな? 楽しみだね

リトルカップでも条件次第でこんな巨大なポケモンが…

ムチュールの動きはとってもコミカルなんだって。表情もね

バルキーが「かいりき」を使ったぞ

これはオタチの「ずつき」。見た目はかわいいけど威力は満点だ

エーフィ

キングドラ

バンギラス

マンタイン

ヘラクロス

イワーク

251匹入り乱れての大バトルだ!

とにかくすべてのポケモンが使えるっていうのが今回の最大の魅力だよね。今までは『赤、青』や『金、銀』同士でバトルしがちだったけど、これがあれば、251匹の中で、どれが一番強いのか？なんてわかっちゃうかもしれないぞ。もちろん、君の育て方も大きく影響するので、今からでも遅くないから、いろんなタイプのポケモンを育てておくといいかもしれないぞ。年末はバトルの嵐だぜ。

マリルの「なみのり」です。ほのおタイプのポケモンには有効だね

コラッタの「でんこうせっか」だ。先制攻撃をくらわせよう

ゴマゾウの「じしん」だ。すんごい威力がありそうな攻撃だよね

ピィの「サイコキネシス」が発動。エスパーわざはハデハデだね

キレイハナが登場。みんなはクサイハナから進化させたかな

キレイハナの「はなびらのまい」が炸裂しているぞ

マンタインの「たきのぼり」だ。ひでんマシンのわざだね

これはスピードスターをくらったヘラクロスだ

エーフィが登場だ。人気の高いポケモンだよね

ゼニガメ

バルキー

ムチュール

コラッタ

さらに楽しくおもしろくなったミニゲームも満載!

1~4人まで参加できるミニゲームだ!!

そして、これまたお楽しみ。最大4人まで同時プレイが可能なミニゲームが今回も用意されているぞ。登場するポケモンたちのユニークな個性をいかしたミニゲームが多いんだけど、バトルの合間にはこれで盛り上がるのもいいんじゃないかな。こっちの方で燃え尽きちゃったりして?!

ビリリダマ

「ピチューのはつでんきょうそう」

●人気者ピチュー

十字キー4方向とA.Bボタンを同時に使って、早く電気を満タンにしたら勝ちというミニゲームなんだって。ピチューがかわいいよね。

とにかくボタンを同時に押して、電気を満タンにしていくんだ

手に汗握るし、盛り上がること間違いなしのミニゲームだね

「カポエラーのベーゴマ」

●足技のカポエラー

まるいリングを駆けめぐり、高速スピンを使って相手をはじきだすゲームだ。クルクル回って目が回りそうだよね。

高速スピンで相手にぶつかってはじき出すというゲームなんだ

カポエラーの回転が早くって、なんだか気分も爽快になっちゃいそう

「オオタチのずつきバスケット」

●オオタチはずつきが得意?!

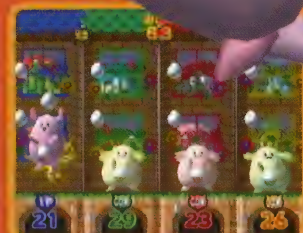
草むらを移動して、自分のゴールにシュートしよう。大きいボールだと得点もアップするんだって。とにかく、ずつきなのだ。

オオタチを操作して草むらを移動するのだ。そしてボールを…

ずつきでシュート。大きいボールほど得点がアップするんだって

「ラッキーのタマゴだいさくせん」

●ラッキーも登場します

ビリリダマをよけながら、降ってくる100個のタマゴをゲットしていくゲーム。100個も降ってくるんだって、なんだかすごそうだね。

降ってきましたタマゴ。でもビリリダマも混ざっているぞ

ビリリダマに当たってしまうと、やっぱ感電するのかな？

POCKET MONSTERS

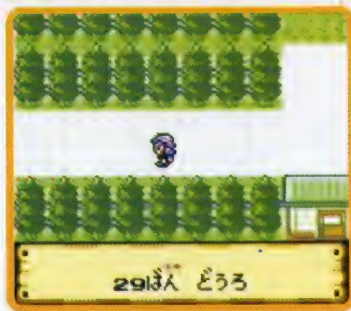
ポケットモンスター クリスタルバージョン

◎ゲームボーイカラー◎	
タイトル	ポケットモンスタークリスタルバージョン
発売元	任天堂
発売日	12月14日発売
価格	3800円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人用
備考	通信ケーブル対応　モバイルシステムGB対応

12月14日にはもう1本。GBC専用のポケモンがついに登場するぞ。

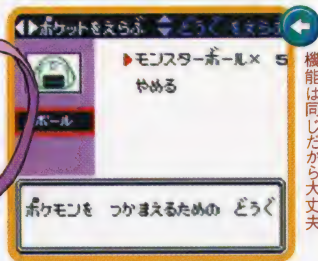
今回は女の子の主人公を選べるのだ！

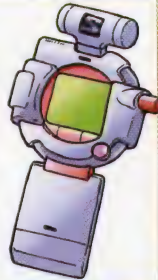
もちろんゲーム画面もこんな風に変わるんだ！

そしてもうひとつのお楽しみ。『ポケットモンスタークリスタルバージョン』。『ポケモン金・銀』の世界をベースにしながら、様々な仕掛けを盛り込んだ新しいソフト。『ポケモン金・銀』を遊んだ人でも、きっと楽しめるような、おもしろさが詰まっているぞ。今回はこんな事実を紹介しよう。

なんとこの画面では女の子が移動しているんだけど…

今回は主人公キャラに女の子を選択できるんだ。もちろん画面上のグラフィックも女の子バージョンに変更されてるぞ。

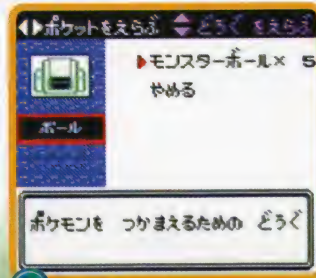
リュックやポケギアも変わったぞ！

女の子になると持ち物まで変わっているんだ。これはリュック。男の子バージョンとはちょっと違うでしょ。

機能は同じだから大丈夫

続いてポケギア。女の子仕様ってところだね。もし本物があったら、女の子仕様でも、ちょっと欲しくなっちゃうようなデザインだよね。

もちろんこれも機能は同じ

男の子で遊ぶもよし、女の子で冒険に出るのもよしだ！

『ポケモン金・銀』同様、男の子を選択することもできるから、まだプレイしたことのない人は自分の性別と同じにしたほうがいいかも。もちろん、それ以外にも新しい仕掛けが加わっているんだ。その詳しい情報は、来月号以降で紹介していくので、お楽しみに。秘密がたくさんありそうだよ。

女の子の部屋の画面はこんな感じ

男の子のリュックはこうだよね

男の子だとこんな感じに

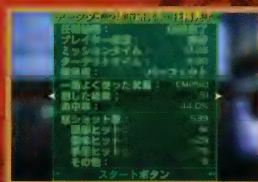
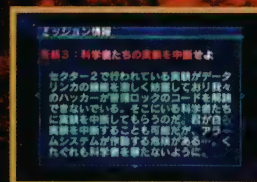
パーフェクトダーク
PERFECT DARK

◎NINTENDO 64◎

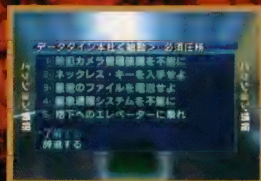
タイトル	パーフェクトダーク
発売元	任天堂
発売日	10月21日
価格	5800円（ソフト単体）
	7800円（メモリー拡張パック同梱版）
ジャンル	3Dガンアクション
プレイ人数	1～4人用
備考	メモリー拡張パック専用

Joanna is the best Agent, called "Parfect Dark".

「パーフェクト」のための攻略!!

以前から監視をしていた企業、データダイン社の科学者からSOSが送られてきた。キャリントン協会は、新人で最優秀のエージェント、ジョアンナ・ダークを送り込むことを決定した。だが、事件はそう簡単には解決せず、より巨大な陰謀に巻き込まれていくことになる…。まずは、ゲームモードの紹介、そして攻略をしていこう。

ゲームの最難レベル・パーフェクト

ソロ・ミッションの任務内容だ

●ソロ・ミッション●

1人用のストーリーモード。ミッションごとに与えられた任務を全て達成すればクリアとなる。エージェント・アドバンスト・パーフェクトの3段階の難易度がある。

難易度が上がるほど任務も多くなる

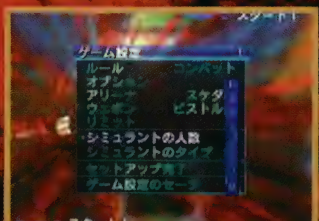
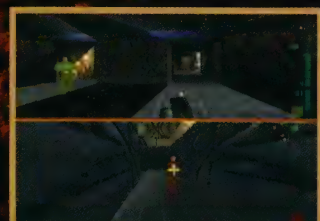
●敵対ミッション・協力ミッション●

協力ミッションとは、ソロ・ミッションと同じ任務を、2人で協力してプレイするというモード（1人でのプレイも可）。敵対ミッションとは、ソロ・ミッションと同じ舞台で、2人のプレイヤーがジョアンナと敵に分かれてプレイし、ジョアンナは任務達成を目標に、敵側（倒されても何度でも復活できる）は打倒ジョアンナを目標とするモード。『ゴールデンアイ』には無かった新システムだ。

特に敵対ミッションはおもしろいぞ

●コンバットミッション●

いわゆる対戦モード。1～4人で楽しむことができ、細かいルール設定を行うことができる。6種類の違ったルールを楽しむことができる他、決められたルールに挑戦する「チャレンジ」モードもある。また、設定すれば、コンピュータキャラであるシミュラントを最大8人を味方に付けて対戦することも可能。白熱のモードだ。

1人でも対戦プレイを楽しめる

ゲーム設定が多少ややこしい。最初はクイックスタートで遊ぶといい

多人数対戦時にも、コンピュータのシミュラントをつけることができる

基本操作をマスターして、任務を遂行せよ!!

基本的には『ゴールデンアイ』と同じシステムなのだが、より遊びやすく変更が加えられているので『ゴールデンアイ』をプレイしたことがある人でも、応用操作の項目はチェックしておいたほうがいいだろう。また、ほとんどの武器には第2武器モードというのがあり、Bボタンを長押しすることで切り替えることができる。新しい武器を入手したら射撃練習場でトレーニングしておいたほうがいいだろう。また、ミッションによっては、特殊な操作を必要とするデバイスが登場するので、事前に操作方法を調べておこう。

CMP150の第2武器モードはロックオン。敵を追尾してくれる

第2武器モードを使いこなすことができれば、有利に進められるはずだ

基本操作

3Dスティック
上で前進、後ろで後退。左右で体の向きを変える。入力の深さで速度調整可能。

Zトリガー
銃を撃つ、デバイスを使う。弾丸を撃ち尽くした後に、押すとリロードする。

Cボタン／十字キー
上下で、上下方向の視点変更。左右でサイドステップ。

Aボタン
ウェポンチェンジ。持っている武器を順番に持ち変える。

Lトリガー／Rトリガー
押しっぱなしで照準モードに。3Dスティックで照準を自由に動かせる。

Bボタン
武器のリロード、デバイスの使用。ドアの開閉、コンピュータの使用など。

応用操作

Bボタン長押し
武器モードの切り替え。装備している武器のモードを切り替える。

Aボタン長押し
クイックメニューの呼び出し。武器やデバイスを簡単に選択することができる。

Aボタン＋Zトリガー
Aを押してからすぐにZを軽く押すと、武器を逆の順番に選択できる。

Rトリガー＋Cボタン下（上）
照準モード中にCボタン上下を押すと、2段階にしゃがんだり立ったりできる。

Rトリガー＋Cボタン右（左）
照準モード中にCボタン左右を押すと、物陰などから上半身だけ出せる。

Bボタン2回
まれに登場するホバーバイクに乗ることができる。

キャリントン協会

ゲームを始めると、まず、キャリントンが協会のビル内を案内してくれる。ここでは、射撃練習、デバイスの使い方などを練習することができるので、ミッションを始める前に、操作練習がてら、うろついてみるといいだろう。

ちゃんと挨拶もしてくれる（英語）

Weapon Training 射撃練習

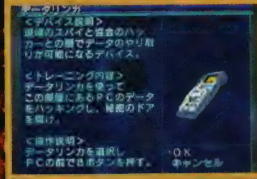
1階にある射撃練習所に行き、シューティングレンジのコンピュータを起動すると、3種類の難易度の射撃訓練をすることができる。初めのうちは使用できる武器も少ないが、ゲームの進行とともに種類も増える。射撃の腕を磨くのも任務遂行の為には必要なことだ。

すべての武器を使いこなせるようになるために精進しよう

最高難度のゴールドを獲得するには、それなりの腕前が必要なのだ

Device Training 機器練習

ミッションを遂行するためには、様々なデバイスを使いこなす必要がある。2階のデバイス・ラボのパソコンを起動して、デバイスの練習をしておこう。

使用頻度の高いデータリンカ

Holotraininfg 戦闘練習

サイドステップなどのアクションのトレーニングから、シミュラントを使った模擬戦闘を行うことができる。協会ビルの1階にある。初心者はぜひ行ってみよう。

かなり難しい練習もあるぞ

Information 各種情報

インフォ・ルームのコンピュータを使えば、ミッションに登場した人物の情報を、格納庫のコンピュータを使えば、登場した舞台などの情報を見ることができる。また、インフォ・ルームなどで設定できる「チート」とは、ある条件を達成すれば楽しめるお楽しみモードのこと。詳しくは「ドリテクの殿堂」（114ページ）を見よう。

Mission:1-1 データダイン本社<始動>

dataDyne Central
〈DEFECTION〉

データダイン社の科学者からSOSが入ったため、ジョアンナがデータダインの本社に単身乗り込んで救出する事になった。まずは科学者のいる地下へ向かえ!

データダイン本社の屋上から潜入

1 防犯カメラの管理装置を不能に

アドバンスト・パーフェクト必須任務

ジョアンナが屋上のヘリポートに降りるところからミッションが始まる。まずは、屋上に設置された2つの監視カメラを破壊し、巡回している警備兵を倒す。ビル内に潜入したら、監視カメラ管理装置に「ECMマイン」をセットすれば任務完了だ。これでビルの監視カメラを、しばらくの間だけだが、使用不能にすることができる。

管理装置付近でメッセージが入る

ECMマインを正しくセットしよう

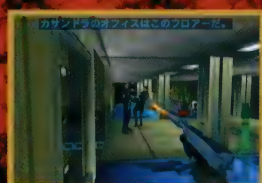
2 ネックレス・キーを入手せよ

アドバンスト・パーフェクト必須任務

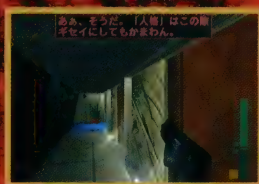
屋上から階段を下りると、データダインの社長室がある。警備兵を倒し、机の上に置いてあるスイッチを押して社長室のロックを解除。室内にいるカサンドラを、パンチかグリップアタックすればOKだ。

数人の警備兵を倒そう

机の上のスイッチを押す

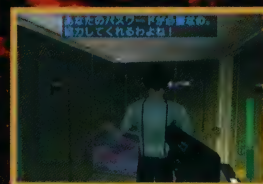
カサンドラを撃たないように

3 重役のファイルを電送せよ

パーフェクト必須任務

社長室のあるフロアから階段かエレベータで2階下の階に降りる。そして、フロアにいる警備兵を倒しつつ探索しよう。すると、ロックされた扉から電話で話をする声が聞こえる部屋がある。しばらく会話を聞いていると、そこから重役が出てくる。撃たずに近づくと、上の階にあるオフィスのコンピュータにアクセスしてくれるのだ。ただし、彼はコンピュータにパスワードを入力し、ログインが完了すると、重役ファイルを消去してしまう。ログインした時点で彼を倒し、データリンカでファイルを転送しよう。また、彼と接触した時点で、逃げる彼の後を追っていくとPCガンが手に入る。

話し声が聞こえる部屋に重役が

コンピュータにアクセスさせよう

ログイン完了したらすぐに倒せ!

データリンカでファイル転送だ

4 緊急通報システムを不能に

アドバンスト・パーフェクト必須任務

エレベータで1階に降りると、エレベータホール右側に警備室がある。その部屋の左下の方にある緊急警報システムにECMマインをセットすればよい。警備室には、データダインの上級兵士がうようよしている。部屋の右側にある機械を撃って、その爆発による、爆風に巻き込めば、一気に警備兵を倒すことができるはずだ。

部屋の入り口が少しわかりにくい

警報装置は低い位置にある

5 地下へのエレベータに乗れ

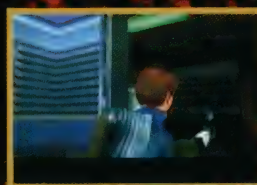
エージェント・アドバンスト・パーフェクト必須任務

1階の警備室と逆側の部屋にある地下へのエレベータに乗れば任務完了。エージェントレベルなら、社長室のフロアからエレベータで1階に降りてここに来ればよい。

まずは小手調べ任務完了だ

Mission:1-2 データダイン地下研究所＜探索＞

dataDyne Resrearch
〈INVESTIGATION〉

データダイン社地下研究所への潜入に成功したジョアンナだが、ドクター・キャロルを救出するためにはいくつもの厳重な警戒をかいくぐらねばならないのだった…。

エレベータで地下へ潜入した

1 放射線物質の研究を調査せよ

エージェント・アドバンスト・パーフェクト必須任務

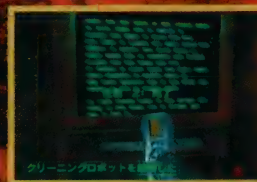
厳重な扉で警戒してある部屋で、放射線物質の研究が行われている。部屋では放射線が放出されているので、うかつに部屋にはいると放射線でダメージを受けてしまう。部屋の扉を開けたら、カムスパイを使って中にある装置の写真を撮ってくるのだ。

小型スパイカメラ「カムスパイ」。Zトリガーで撮影ができる

2 クリーニングロボットを起動

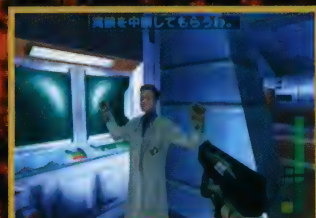
アドバンスト・パーフェクト必須任務

科学者が捕らわれている部屋への通路にはレーザーが。通るためには、このクリーニング・ロボットのプログラムを変更し、起動させなければならないのだ。制御装置の前でデータリンクを使おう。エージェントの場合は、最初から起動済みだ。

まずはプログラムを改造だ

改造後に起動させるのだ

3 科学者達の実験を中断せよ

アドバンスト・パーフェクト必須任務

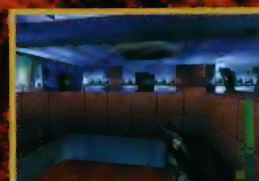
実験を行っている科学者は全部で3人いる。その3人を探し出して、実験を中止させなければならない。ただし、そのうちの1人は、実験を中止すると見せかけてアラームをならしてしまう。仕方がないので、コンピュータを自分で操作して実験を中止しよう。

白衣を着た科学者を捜し出して、実験を中止させるのだ

アラームをならされる前に倒せ！

自分で実験を中止するのだ

4 実験中のアイテムを入手せよ

パーフェクト必須任務

「K7 Avenger」「ナイトアイ」「試作シールド」の3つを入手すればよい。「K7 Avenger」は、研究室の昇降リフトで地下に降り、射撃実験をしている兵士を倒して入手する。「ナイトアイ」は研究室のガラスケースを破って入手、「試作シールド」はドクター・キャロルがいる部屋に向かって左側の部屋にあるのだ。

誰もいない部屋に昇降リフトがある

下に降りると射撃実験をしている

ガラスを破ってナイトアイを入手

最後に試作シールドを入手する

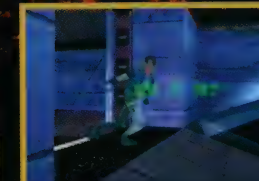
5 ドクター・キャロルを助けよ

エージェント・アドバンスト・パーフェクト必須任務

この任務は「生きてゴールへ到達せよ」だと思っていいだろう。ドクター・キャロルは、研究所の最も奥に捕らわれている。まず、レーザーがはりめぐらされている通路に行き、レーザーを解除しながら動いているクリーニング・ロボットの後について奥へ進む。そして、ロックされているドアを、ドア横にあるコンピュータでデータリンカを使って解除して先へ進む。ただし、ロックを解除している最中に警備兵がやってくるので背後に注意すること。ドクター・キャロルのいる部屋手前の通路には、アドバンストなら2機、パーフェクトなら3機の無人機銃が天井にしかけられている。機銃が作動しない位置まで下がって、ドラゴンなどで破壊すること。

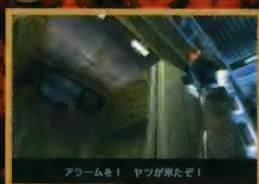
クリーニング・ロボットの後に続け

ロック解除中は背後に気をつけろ

無人機銃は脅威だ。見つけたら、まず破壊せよ

無事に奥へたどり着ければ、任務完了だ

Mission:1-3 データダイン本社〈保護〉

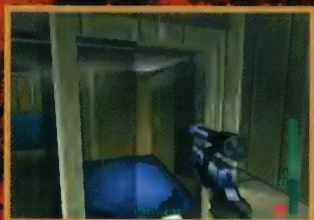
dataDyne Central
〈EXTRACTION〉

人格を持ったAIであるドクター・キャロルを助け出したジョアンナだが、まだ安心はできない。彼を連れてデータダイン本社屋上から脱出しなければならないのだ。

敵に見つかってしまうジョアンナ

1 第1エレベータに乗り込め

エージェント・アドバンスト・パーフェクト必須任務

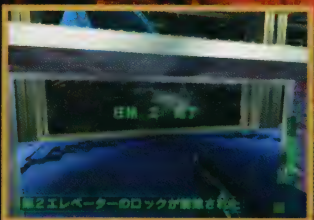
ミッションスタートと同時に、明かりが消されてしまう。暗視スコープであるナイトアイを装備して、警備兵を倒していこう。途中、明かりがついたらナイトアイははずすこと。ドクター・キャロルがジャマだと思ったら、エレベーターに乗せなくても問題はない。

暗い間は、敵との距離をある程度取れば気づかれない。闇で倒せ

ドクター・キャロルをおいていっても、後から付いてくるぞ

2 第2エレベータを再起動

パーフェクト必須任務

エレベーターの側にある部屋に行き、コンピュータを操作して第2エレベータを起動させる。ただし、このフロアに到着すると、ホバーコプターが現れて攻撃してくる。ソファーや机の影にしゃがんで、やり過ごすことができるので、攻撃を食らわないように。

ボディガードのショットガンも強烈

机の下に隠れてエレベータを起動させるのだ

3 ホバーコプターを撃ち落とせ

アドバンスト・パーフェクト必須任務

社長室のあるフロアでRランチャーを手にいれ、ホバーコプターを撃ち落とすのだ。ランチャーの弾は1発のみ。はずせばその時点で任務失敗となる。ホバーコプターは、社長室のあるフロアより下の高さを飛んでいるので、下の階に降りてソファなどの影に隠れながら引きつけて撃つといいだろう。あらかじめガラスは破壊すること。

まずはRランチャーを入手する

1発で確実にしとめるのだ！

4 ボディガードを全て倒せ

アドバンスト・パーフェクト必須任務

白いズボンに黒の上着を着て、ショットガンで武装している女性達がボディガードだ。まずは、社長室のあるフロアまでにいる全てのボディガードを倒して屋上へ向かう。すると、カサンドラとボディガード5人が待ちかまえており、カサンドラの「おやすみ、ダークちゃん」というセリフとともに室内の明かりを消して銃弾を浴びせてくるのだ。彼女たちはナイトアイを装備しているため、闇の中でも目が利く。が、逆に明かりには弱い。カサンドラのセリフが終わるとともに、通風ファン横にある電灯のスイッチをつけ、奴らがひるんだスキに攻撃しながら安全な場所へ移動して戦うのだ。

なんと待ち伏せされていた！

明かりが消えたらスイッチオン

ひるんだスキに攻撃せよ！

全員倒せば任務完了だぞ

5 脱出のためヘリポートに行け

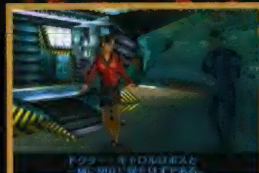
エージェント・アドバンスト・パーフェクト必須任務

最初のミッションのスタート地点だった、ビルの屋上にあるヘリポートに無事たどり着けば任務完了。ボディガードを倒した後は、なんの障害もないので安心だ。

屋上のヘリポートに行けば完了だ

Mission:2 キャリントンの別荘＜救出＞

Carrington Villa
(HOSTAGE ONE)

ドクター・キャロルの救出に成功したのもつかの間、今度は上司のキャリントンが、彼の別荘に捕らわれてしまった。大忙しのジョアンナ。今度は彼を助けなければ…。

レベルによってスタート地点が違う

1 オトリになった味方を救え

エージェント・アドバンスト必須任務

ミッションスタート直後に、オトリとなった仲間が危機に瀕している。素早くSライフルを構え、敵を狙撃するのだ。エージェント・アドバンストとパーフェクトでは、スタート地点が異なる。パーフェクトの場合はジョアンナ本人がオトリとなっているため、誰も助けてはくれない。自力で窮地を脱するより他に方法はないのだ。

急いでSライフルを構える

Cボタン上でズームもできるぞ

2 スナイパーを全て倒せ

アドバンスト・パーフェクト必須任務

別荘の屋根の上などに、合計8人のスナイパーがいる。彼らを見つけて倒さなければならない。アドバンストの場合は、始めからSライフルを持っているので、見つけてさえしまえば遠くからでも簡単に狙撃できるはずだ。パーフェクトの場合は、それ以外の武器を使うか、別荘の浴室に落ちているSライフルを入手して狙撃しよう。スナイパーは足を撃っても倒すことができる。身を隠しながら撃て！

屋根の上などにいるスナイパー！

灯台の近くにも1人いるのだ

気づかれる前に倒してしまおう

3 敵兵を捕らえよ

パーフェクト必須任務

敵を銃で倒さずに、パンチなどで気絶させれば任務完了。背後から殴れば、1発で気絶させられる。簡単だが、忘れがちなので、早い段階で完了させてしまおう。

ターゲットは誰でもいいぞ

4 風力システムを回復せよ

エージェント・アドバンスト・パーフェクト必須任務

風力発電のシステムを回復しないと、キャリントンが捕らわれている扉が開かない。そこで、別荘の1階から地下におり、そこにある風力システムを操作して回復してやらなければならない。まず、足場が鉄格子状になっている場所にある、2つのコンピュータを操作して冷却装置などを起動する。そして、風力システムのメインパワーのある部屋に行き、風力システムの装置を操作すればOKだ。

装置を起動したらメインパワーへ

このさきにある2つの装置を操作

3つの装置を起動すれば完了だ

5 ハッキングを阻止せよ

パーフェクト必須任務

電力が回復すると、ハッカー達がコンピュータに侵入し始める。1分以内に2つのコンピュータルームにいるハッカーを倒すのだ。Rトラッカを使うと便利だぞ。

電力回復後、上の階に向かおう

コンピュータは破壊してはならない

時間がない！急いで倒すのだ

6 キャリントンを救出せよ

エージェント・アドバンスト・パーフェクト必須任務

別荘地下の一番奥の部屋にキャリントンが捕らわれている。彼を助けるには、ロックされた扉のキーカードを入手しなければならない。キーカードは、地下にいる敵を全員倒すと、最後に倒したヤツから手に入れることができる。なお、狭い場所での接近戦では、ライフル系の武器よりも、サブマシンガン（CMP150）のほうが有利。

酒ビンの後ろに敵が隠れている

キーカードで扉を開ければ任務完了

ヒトより生まれし力ー。

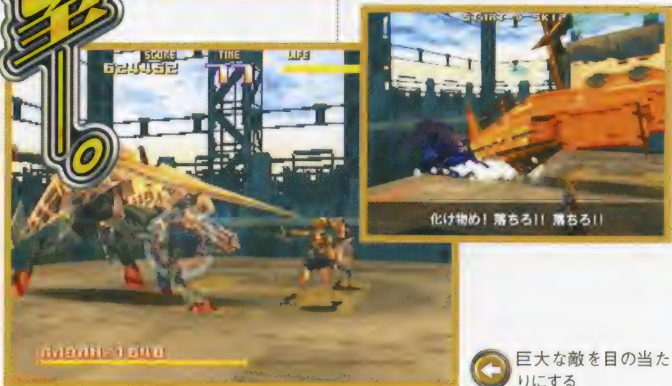
ルフィアン

人造の食用生物から派生する凶暴な攻撃体。営巣である北海道から南下し、首都侵攻に至る。既存の様々な生命体に擬態し、その活動範囲を陸海空に展開させている。

ヒトへの羨望ー。

ルフィアン!! こんな近くまで来ていたなんて!!

襲い来るルフィアンの群。やがて来る戦いの中にその身を投じろ

化け物め! 落ちろ!! 落ちろ!!

巨大な敵を目の当たりにする

新世紀を迎えて間もない時代。有史以来最高の繁栄の時代を迎えていた人類は、爆発的に増加した人口の食糧不足を解消すべく、異常環境下ですら繁殖を可能とする「新種」の生命体の創造に成功した。しかし、「新種」の中から、人類狩猟を本能とする攻撃体が突

ヒトとして生きる力ー。

救済グループ

ルフィアンの侵攻が始まった首都において、行き場のない人々に対して救済活動を行う市民集団。現在、首都圏からの脱出を画策している。

アチ

アイラン

サキ

目の前に現れる敵をひたすら倒すだけ。後のことは敵を倒して考えろ

カニ型の巨大ボス。やつの弱点はどこにあるのか? 勝利できるか?

キャラクターたちが織りなすドラマ性にも期待してほしい

一体誰が味方で誰が敵なのか? 戦いの中、それが導かれる

如として発生、人類を襲い始める。以後「ルフィアン」と呼称される攻撃体の南下、首都侵攻に対し、混乱に陥った市民の暴動を鎮圧すべく派遣される「武装ボランティア」。急転する事態に人類の未来は未だ見えない。

◎NINTENDO 64◎	
タイトル	罪と罰～地球の継承者～
発売元	任天堂
発売日	11月21日
価格	5800円
ジャンル	アクションシューティング
容量	256M
プレイ人数	1～2人用
備考	振動パック対応

アクションシューティングの爽快感と近未来を舞台にしたハードな物語が魅力的なこのソフト。さらに謎が深まる今後の展開に期待してくれ。

ヒトを管理する力ー。

ヒトを目覚めさせる力ー。

カチュア

何らかの方法で念動力などの特殊な力を得ているらしい。その特殊能力を評価されて司令官側近の地位を得るが、他の側近との確執は絶えない。現在東京に上陸し、戦いの中に身を任せる

特殊能力を秘めるカチュアは味方なのか?

武装ボランティア

アメリカから派遣された民間の国際治安組織。兵器メーカーから供与される新鋭兵器で武装し、住民の暴動やルフィアンと対立を繰り返す。上層は異様な力を擁す少年達で構成されている。

ゲーム概要

襲い来る敵の弾をかわしつつ、銃などの武器でバリバリ撃つこのソフトは、手軽な操作感で、シューティングのおもしろさを満喫できるソフトだ。

ヒトへの失望ー。

武装ボランティアの空母内に潜入したアイランとアチ

激しく襲ってくる敵を殲滅するべく、撃ち尽くすのだ

キャラクターの魅力もこのゲームのおもしろさを引き立たせてくれる

キャラを移動させ、敵に照準を合わせてトリガーをひくのだ

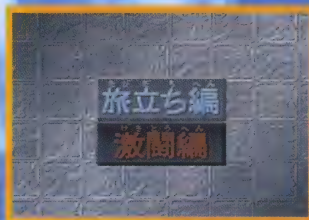
ヒトへの希望ー。

◎NINTENDO 64◎	
タイトル	カスタムロボV2
発売元	任天堂
発売日	11月10日
価格	6800円
ジャンル	ロボットアクションRPG
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック対応

自分のロボをカスタマイズする楽しみと、そのロボで戦える楽しみをいっぺんに味わえるおもしろさがこのソフトの魅力だ。

風雲急を告げるストーリー展開を追っていくぞ!

まずは「旅立ち編」からスタート

今回はシナリオは2部構成になっているんだ。最初に選べるのは「旅立ち編」。ここで、カスタムロボの世界のいろんなことを学びながら、シナリオを追っかけていけるようになっているんだ。画面の指示に従って進めば、もうこの世界の住人になれるぞ。

もうひとつの「激闘編」はどんなシナリオになるのかも楽しみだね

レイMK-IIをゲット!!

さて、それでは序盤のシナリオを紹介していこう。まずは主人公が、懸賞でゲットしたロボ、「レイMk-II」と出会うところから始まる。この「レイMk-II」が、しばらくの間君の相棒となるわけだ。ゲットしたら、まずは「レイMK-II」にダイブしよう。

最新型のカスタムロボ「レイMk-II」
見た目もかっこいいけど性能も

凸凹コンビ、ゲンタとタイヘイ

「レイMk-II」をゲットした主人公だけど、のバトルのやり方がわからないよね。そこで、近くのロボステーションにやってきたんだけど、そこでゲンタとタイヘイという凸凹コンビと出会うことになるんだ。

まさに運命の出会い?! 今後この凸凹コンビとシナリオを進めるぞ

これが主人公が最初に手に入れるロボ、レイMK-IIだっ！

これは主人公が最初に入手するロボ「レイMk-II」だ。右がノーマル。左の大きなイラストが、物語序盤で入手できるパーツをつけた「レイMk-II」だ。つけているパーツを下の画面写真で紹介していくぞ。見た目も結構イケてるでしょ。

レイMK-II

ガン	ニードルガン	ボム	ウェーブボム	ポッド	サイドウエイポッドF	レッグ	ワインドジャンプレッグ

ポッドはサイドウェイポッドFを装備だ。これで相手の左右の動きをけん制することができるぞ

ウェーブボムは障害物のかげにいる相手にも有効なボムだ。相手が隠れたらガンガン使っていこう

ガンはニードルガンを装備。これで相手のダウンを狙おう。レッグはワイドジャンプレッグを装備だ

双子のコマンダー登場！

ロボステーションなどでバトルを繰り広げる主人公たち。そんな中、双子のツルギとヤイバというコマンダーに出会うことに。しかも彼らの兄は有名なコマンダーだったとか。

新しいロボをゲットの予感

ロボ博士の研究

ロボステーションのロボ所長は、みんなからロボ博士と呼ばれているんだ。ロボ博士は主人公の才能に興味を持ったみたいだぞ。そしてその研究室にいってみると…。

ホログラムがあったぞ

サンデーマッチに出場せよ!

様々な経験を積んでレベルアップしていく主人公。ここで序盤最大のヤマ場、サンデーマッチへの出場が決まるんだ。ここではいろんな強豪コマンダーたちが登場するので、バトルの腕の見せ所でもあるぞ。どんなバトルが待っているのか?! 死力を尽くして戦うのだ。

ここでも様々な人物との出会いがある。タクマ塾の幹部も登場するぞ

タクマ塾に入門

タクマ塾とは実力のあるコマンダーだけが入門できる場所だ。主人公も早速入門しようとするが、なかなか入門させてもらえないんだ。そんな中、ロボ博士の部屋でジロウという人物と出会う。彼に実力を認められた主人公は、特別にタクマ塾入門試験を受けられることに…。

実力のあるコマンダーしか入門できないタクマ塾。果たして入門できるか

レイMK-II以外にも入手できるロボがあるぞ!

ジャベリン

ガン	ドリルガン	ボム	ディレイボムC
ポッド	スカイフリーズポッド	レッグ	ショートバーニアレッグ

スカイフリーズポッドを空中にセットしたジャベリン

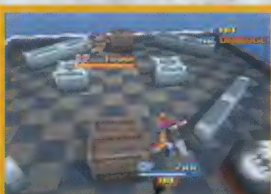
ディレイボムCの爆風は相手を空中に浮かすぞ

空中のスカイフリーズポッドがバクハツした

倒れた相手に接近してドリルガンで攻撃するんだ

ホークマン

ガン	マルチブルガン	ボム	ウォールボム
ポッド	スローイングポッドD	レッグ	ロングバーニアレッグ

ホークマンは遠距離で戦うのに適している

スローイングポッドDの爆風は長く残るぞ

地上からマルチブルガンで相手を狙うのだ

マルチブルガンはタテに弾が炸裂して相手をHIT

他にはこんなロボが登場するぞ！

●新型ロボ続々登場

他にも様々な新しいロボが登場するぞ。君だったらどのロボが好み？

バロット

ヘプタン

自無僧

タイガーロア

プラネッタ

ウルフェン

ウィルソン

アニー

新しい武器も登場するぞ！

●新型武器も続々登場

新しい武器やパーツもたっくさん登場するぞ。装備に悩みそうだね。

スターダストガン

スターダストガンは、小さな弾が縦横に広がって飛ぶんだ。相手の動きを止めるのに有効なガンだね。これで相手をけん制しながら、ポッドやボムで攻撃していこう。弾がたくさん炸裂していくので、画面もとってもハデだよね。

フリーズボム

フリーズボムは相手の動きを一定時間止めてしまうボムなんだ。これをくらってしまった相手はしばらく動けないので攻撃の大チャンスってわけ。相手の移動パターンを予想して、フリーズボムを撃っていけば、効果的になるぞ。

マリオパーティ3
MARIO PARTY 3

◎NINTENDO 64◎

タイトル	マリオパーティ3
発売元	任天堂
発売日	12月7日
価格	5800円
ジャンル	パーティゲーム
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック対応

年末恒例のパーティゲーム。今年も登場ですよ!!

年末恒例!!今年もマリオたちとパーティだ!!

今回はこんな設定が用意されているんだ!!

●7つのスタンプを集めてスーパースターに!

1000年に一度生まれるというミレニアムスター。このミレニアムスターを手に入れた人は、宇宙いちのスーパースターになれるという言い伝えがあるんだって。ミレニアムスターを手に入れられるのは「ちえ、やさしさ、あい、ちから、ゆうき、かわいらしさ、わるさ」の7つのスタンプを集めたスーパースターのみ。見事スーパースターになるのは誰なのかな?

おもちゃの世界になってしまったマリオの世界。果たしてどんな世界?!

見事スーパースターになれるのは、マリオたちの中の誰なのかな?

今回は2つのモードが用意されているよ!!

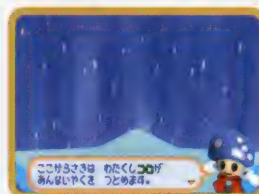
●パーティモード●

おなじみのパーティモード。1～4人までプレイできるぞ。選べるキャラクターはマリオ、ルイージ、ピーチ、ワリオ、ヨッシー、ドンキーの6人+αだ。誰を選んでプレイしようかな?

●デュエルマップ

今回初登場。2人で対戦し、相手の体力をゼロにすることが目的のゲームなんだ。

●ストーリーモード●

これまた今回初登場のストーリーモード。スーパースターになるために、ひとりでとことん楽しめるモードになっているんだって。7つのスタンプを集めて、見事スーパースターになれるかな?

どんなモードになるのかな

新モード「デュエルマップ」はこーやって遊ぼう!!

【2人対戦専用ゲームだ!】

デュエルマップは2人で対戦するモード。相手の体力をゼロにするため戦うぞ。どんなデュエルマップがあるんだろうね。

まずはマップを決めるのだ

そしてキャラクターを決めよう

【おたすけキャラを活用しよう!】

デュエルマップのお楽しみはコインで雇うおたすけキャラ。キャラごとに特徴が違うみたいだから、戦略性もあると思うよ。

おたすけキャラによる攻撃

どんな特徴があるのかな

ドキドキワクワクの今回のマップを紹介しよう!

ひえひえレイク

MAP 見るからに涼しそうなひえひえレイク
氷が割れちゃうと大変なことになってしまうんじゃないかな？

M A R I O P A R T Y

ひえひえレイクでの勝負スタート。まずはキャラと人数を決めていこう

マリオ、ピーチ、ヨッシー、ワリオの4人がこのマップに参加するみたいだ

おなじみの青マスはコインゲットマスだ。？マスは何が起こるのかな？

氷にヒビが入ってしまって違う場所にとばされてしまったようだよ

ミニゲーム「ねらってバルーン」だ

左にはこわ〜いクッパマスが…

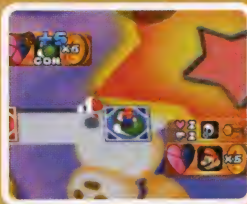
ミニゲーム「GO!GO!ロケット」だ

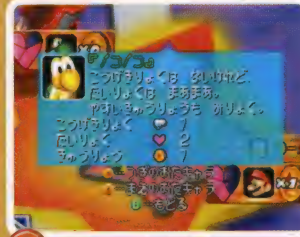
スターの場所を確認しておこう

見事、スターをゲットしたぞ

ラスト近くの予想もあります

【デュエルマップは「ゲートくん」だ!】

このマップのデュエルマップは「ゲートくん」だ。はじめのおたすけキャラは決まっていて、プレイヤーキャラが接近遭遇するとミニゲームのバトルになるぞ。後ろから追いかけてきたキャラが攻撃を仕掛けることになるんだって。

2人対戦の手に汗握るバトルなんだ

コインを集めることが大事だ

おたすけキャラにかけよう

グルグルのもり

MAP **続いては緑に囲まれたグルグルの森だ**
緑あふれるステージには、一体どんな仕掛けがあるのかな

M A R I O P A R T Y

グルグルの森のスタート画面だ。この？マスのイベントは楽しみだね

ミニゲームの「デンジャラスルーレット」だ。なにがデンジャラスなのかな ？

？マスにとまるとオリジナルイベントが発生。これはいいものをゲットだ

？マスのイベントは他にはどんなのがあるんだろうね。きっと怖いのも…

このマップには？マスがいっぱいありそうだね

ミレニアムスターを手に入れることができるかな

ミニゲームで勝っておくことも大事だ。がんばろう

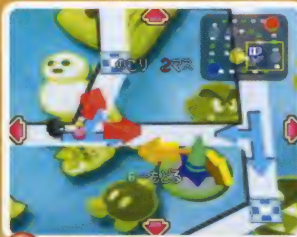
自分の順番が来るまで、待ちきれないって感じ

なんとかくしブロックを発見してしまった

かくしブロックにはいいものがあるかも

【デュエルマップは「ヤジルシくん」だ!】

「グルグルの森」のデュエルマップは「ヤジルシくん」だ。このマップでは分岐ルートがあるみたいなので、さらに戦略性もあがるかもね。とにかく相手の体力をゼロにすることが目的だから、いろんな手を使って勝利をめざそう。おたすけキャラの選択も重要になってきそうだよね。

相手に後ろから近づこう

ルート分岐があるんだ

おたすけキャラの攻撃だ

そしてお待ちかねのミニゲームを紹介しよう!!

マリパと言えばミニゲームだよね!!

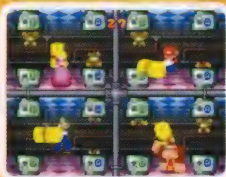
そして、マリパと言えばミニゲーム。今回も70種類のミニゲームが用意されているんだ。4人対戦専用から2人対2人など、様々なミニゲームがあるぞ。とにかく毎日これをプレイしていると、メッチャ燃えちゃうよね。くれぐれも友達とケンカにならないように（笑）、ほどほどにプレイしよう。さて、今回の新作ミニゲームを8種類紹介していこう。どんなゲームなのかな？

コロ

今回の案内役はキノピオに変わってコロくんです。よろしくね

ミレニアムスター

そしてこれがミレニアムスター。メッチャ輝いています

たたけ!ミニクッパ

4カ所から出てくるミニクッパを

ハンマーで叩いていくのだ

ニアピンぴったり

ゴルフのホールに一番近くつけろ

どれくらい寄せられるかな

ボブルひのようじん

ホースを調整しながら近づいて

ボブルの火を消していくのだ

どこ?どこかくれんぼ

4つのセットに隠れている…

3人を早く探し出すのだ

はらぺこプクプク

追いかけてくるプクプクから

泳いで逃げるのだ。こわ～い

コインレイク

上から落ちてくるコインを…

いかだを操作してゲットしよう

ぐるぐるキラーアタック

歯車を左右に回して…

上にいる3人をはじきだそう

てらしてサーチライト

水の中にうまく隠れて…

3人のライトから逃れよう

バンジョーとカズーイの大冒険2

BANJO-KAZOOIE

◎NINTENDO 64◎	
タイトル	バンジョーとカズーイの大冒険2
発売元	任天堂
発売日	11月27日
価格	6800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1~2人用
備考	振動パック対応

バンジョーとカズーイの絶妙なコンビによるアクションが楽しいこのゲーム。遊びごたえも仕掛けも満載になっているぞ。

名コンビで今年もやります、愉快痛快おもしろアクション!!

『マリオ64』のおもしろさを、レア社が味付けしたような『バンジョーとカズーイの大冒険』シリーズ。おととし発売された前作では、アクションの楽しさと愉快さを満喫したユーザーも多いと思うんだ。さらにそれをパワーアップさせた今作は、4人プレイなども楽しめるようになっているんだって。

なんと今回はバンジョーとカズーイの単独アクションもあるとか…

もちろんステージの仕掛けもおもしろさ満載。謎解き要素もあるぞ

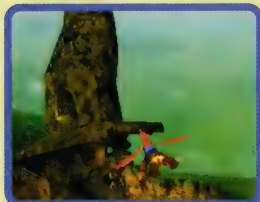
アイテムのタマゴは今回は何種類かあるみたいなんだって

像なのか、生きているのかわからない?! おかしなモノが続々登場だ

バンジョーたちがトランプで遊んでいるオープニングシーンだ

なんとグランチルダの妹たちが、グランチルダを復活させちゃった

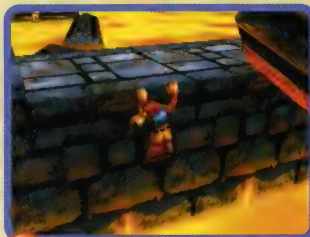
敵を探し出して撃ち合う2人対戦のゲームだ。今回はこんなミニゲームも

今回の敵もあのにっくき魔女グランチルダだ。どんな悪さをしてくるのか、ちょっと楽しみ?!

うむむ、この岩は見覚えのある岩だね

カズーイが銃がわりのシューティング

前作同様、オンプを集めよう

この遺跡には一体なにが？

空から翼竜が攻撃してきたぞ

溶岩がメッチャ熱そうなんだ

水中にはこんな巨大な魚が!!

新アクションも増えて、どんなステージで使おうかな?

さらに、今回のお楽しみは、前作ではサブキャラだった、マンボ・ジャンボが操作できたり、バンジョーが様々な物体(?)に変身したり、多くのミニゲームで遊べるってことなんだ。ミニゲームでは2〜4人までプレイ可能な対戦ゲームがあるらしいので、楽しみだね。

カートで得点を集める対戦ゲーム

巨大なイソギンチャクが登場だぞ

マンボ・ジャンボでプレイできる

こんな近代的なステージも登場

おなじみのアクションもあるよ

キツツキアタックが炸裂だ

単独でのアクションもあるぞ

DANCE DANCE REVOLUTION

ディズニーダンシングミュージアム

ディズニーの

◎NINTENDO 64◎

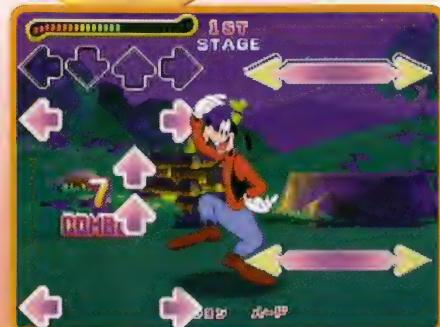
項目	内容
タイトル	DANCE DANCE REVOLUTIONディズニーダンシングミュージアム
発売元	コナミ
発売日	11月30日
価格	7800円
容量	256M
ジャンル	ダンス&楽器演奏セッションシミュレーションゲーム
備考	N64ダンスダンスレボリューション専用コントローラ対応 振動パック対応

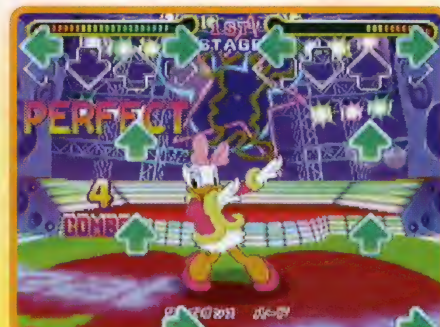
あの大ヒットゲーム『ダンスダンスレボリューション』がN64に初登場。しかもみんなが大好きなディズニーキャラクターが仲良く登場するんだ。

ダンスダンスレボリューション専用コントローラ
2000年11月30日発売／5800円

もちろん専用コントローラも発売されるんだ。ミッキーマウスたちがデザインされていて、とってもかわいいよね。

ディズニーのキャラクターが勢揃いだよ!!

音楽に合わせて画面に現れる4つの矢印の指示通りにダンスステップを踏む、とってもリズミカルなゲーム。それが『ダンスダンスレボリューション』だ。N64版はディズニー音楽とディズニーキャラクターが楽しめ、ファンにはとってもうれしいゲームだね。

画面に現れる矢印の指示通りステップを踏むんだ

みんなの知っている楽曲が満載されているんだ

もちろん2人で一緒にプレイすることもできるよ

人気者たちとなかよく楽しくダンスであそぼう！

こんなゲームモードが用意されているよ!!

N64オリジナルモードもあるよ!!

N64版には3つのモードが用意されているんだ。中でもセッションモードはN64だけのオリジナルモード。一体、どんな遊び方ができるのかな。

1人でダンスモード

ひとりで踊って遊ぶモードなんだ

2人でダンスモード

2人で対戦プレイが楽しめるよ

セッションモード

N64だけのオリジナルモードなんだ

セッションモードは2人でも遊べる！

セッションモードは、ダンスパートと楽器パートに分かれたモードで、専用コントローラでダンスパートを、そしてN64のコントローラで楽器パートをプレイするんだ。2人で協力してプレイすることもできるよ。

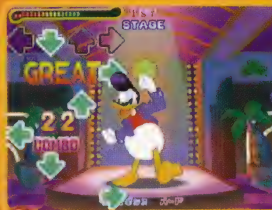
右が楽器パートの矢印だ

パズルピースを集めると…

1人でも2人でも遊べるぞ

どんな曲があるのかな？

収録曲紹介（この他、隠し曲があるぞ。★印はボーカル入り）

曲名	キャラクター	ジャンル
ミッキーマウス・マーチ★	ミッキーマウス	パラパラ
エレクトリカル・パレード	ミニーマウス	パレード
藁の中の七面鳥	プルート	フォークダンス
チップとデールのバケーション	チップ&デール	ハワイアン
パラパラヴィーナス	デイジーダック	ユーロビート
ロシアの踊り	スクルージ・マクダック	オーケストラ
ゴーゴーゴー★	ドナルドダック	ロックンロール
太陽の楽園	ホーレス	レゲエ・スカ
アイリッシュリバー	グーフィー	アイリッシュケルト
イッツ・ア・スモール・ワールド★	ヒューイ/デューイ/ルーイ	マーチ

絶対聴いたことのある曲ばかり

思わず口ずさんでしまうよ

楽しいディズニーキャラクターがたっくさん登場するよ！

このゲームに登場するディズニーキャラクターは、下のメンバー。そのキャラに合った音楽で、一緒にダンスができちゃうってわけ。

- ミッキーマウス●ミニーマウス
- ドナルドダック●デイジーダック
- プルート●グーフィー
- チップ&デール
- ヒューイ・デューイ・ルーイ
- グランマダック
- スクルージ・マクダック
- ホーレス●クララベル

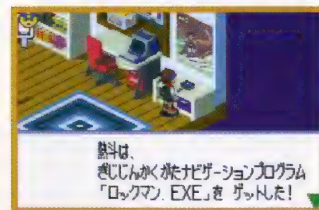
ロックマンEXE（仮）

高度なネットワーク社会にはびこる、深刻なネットテロ。主人公は、そんな事件に巻き込まれてしまう…。

◎GBアドバンス◎	
タイトル	ロックマンEXE(仮)
発売元	カプコン
発売日	2001年3月予定
価格	未定
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～4人
備考	GBA専用通信ケーブル対応 モバイルシステムGB対応

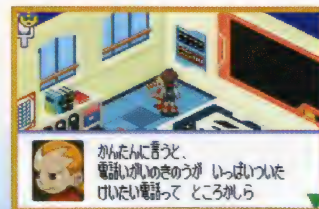
電脳世界でウイルスバスティング！

西暦200X年。IT産業の急激な発展により、高度なネットワーク社会が実現していた。「PET」と呼ばれる携帯端末を全ての人が所有し、その中にいる疑似人格型プログラム「ネットナビ」を介して日常のほとんどの行為をネットワーク上で行うことができるようになっている。そんな中、「WWW」と呼ばれるネットワーク犯罪集団による、悪質なコンピュータウイルスを使ったネットテロ行為が続出し、問題となっていた。凶暴なウイルスの前に、ネットポリスもウイルスバスティング（退治）できず、打つてがない状態なのだ…。

オープニングシーン。だれかが主人公の光 熱斗を起こしている

ロックマンは意志を持った「ネットナビ」のプログラムなのだ

やさしくて美人な熱斗のママ。朝ご飯はちゃんと食べなくちゃね

テーブルの上をチェックすると、ウイルスバスティング用のチップが！

毎朝メイルちゃんが迎えに来てくれる。でも、熱斗は少し迷惑そう!?

やいとちゃんに話しかけると、PETの事をいろいろと教えてくれる

ネット犯罪組織WWWがネットワークを支配しようとしているらしい

ウイルスを退治する、ウイルスバスティングの授業が始まった

用語解説

PET=PErsonal Terminalの略。1人1台の個人情報端末で、携帯電話の進化版の様な物。生活に密着した様々な機能を持っている。

ネットナビ=PET内にインストールされているナビゲーションキャラ。メールを運んだりする他、ウイルスの駆除やハッカーの撃退もする。市販のネットナビは基本的に無人格だが、カスタマイズすることで人格を組み込むこともできる。熱斗のロックマンは、なぜか最初から人格を持っていて、今では熱斗の親友でもある。

ウイルスバスティングを授業で勉強

親切に先生が教えてくれる。未来の授業はこんな風になるのかな？

メットールの攻撃をよけて、キャノンを発射！

チップを使えばこんなことも！

火を噴くオーブンレンジ！原因不明の多発事故

最近、熱斗の住む秋原町では、オーブンレンジが火を噴くという原因不明の事故が多発していた。そんなある日、ウイルス犯罪の可能性を考えて、熱斗の家でもコントロールパネルの点検を行うことになった。熱斗が学校から帰ると、ちょうどその作業中だったが、しばらくたつとママの悲鳴が！急いでリビングに向かうと、レンジが火を噴いている！熱斗は原因を調べるため、ロックマンをレンジのネットワークに送り込むと、内部ではウイルスが猛威をふるっていた…。

こんな事件が発生しているらしい

ネットワーク防犯の見回り点検中

なんと熱斗の家のレンジも急に火を噴き出したのだ！これはおかしいぞ

レンジのネットワークを調べるために、ロックマンをプラグイン！

レンジ内部の電脳世界。燃えさかる炎で道がふさがれているのだ

ところどころでこんな状態が発生しているようだ。ウイルスの仕業だ

電脳世界に進入したロックマン。やはりウイルスが侵入したようだ

ウイルス発見、メットールだ！こいつらがレンジ故障の原因なのか？

バトルで勝つと相手のチップが手に入る。これはメットールのチップだ

なんとこの男はネット犯罪組織WWWのオペレータだったのだ！

巨大な火柱を発生させるウイルス、かなり強敵！コイツがボスか!?

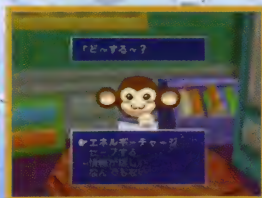
ロックマンDASH 鋼の冒険心

◎NINTENDO 64◎	
タイトル	ロックマンDASH～鋼の冒険心～
発売元	カプコン
発売日	11月22日予定
価格	6800円
ジャンル	フリーランニングRPG
プレイ人数	1人用
備考	振動パック対応

PS版からの移植度は120%! ロック=田中真弓、ロール=よこざわけい子、トロン=飯塚雅美、コブン=横山智佐、などなど豪華声優陣の声も完全移植だ。

3Dフィールドでロックマンが大冒険!

はるか未来の世界で、古代文明の遺産を掘り起こす「ディアウター」として活躍する主人公ロック。幼なじみのロールちゃんと共に、2人の両親の唯一の手がかり『大いなる遺産』を探す旅をしていた…。

武器の強化パーツをもらったのだ

特殊武器を開発してくれるぞ

遺跡の中は危険がいっぱいだ!

犬に追いかけられるトロン

助けたロックとアヤシイ雰囲気

バレル博士の助手をしていたこともあるとか

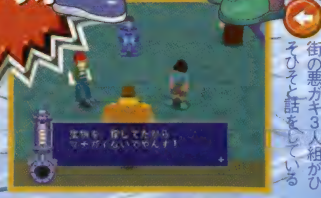
街の人に話しかけて情報を聞こう

トロンに尽くす万能?ロボ、コブン

事件をリポートするTVリポーター

ゲームセーブもしてくれるデータ

市長さん

悪ガキ3人トリオ

街の悪ガキ3人組がひそひそ話をしている

ど迫力の空中戦。ロックVSボーン兄弟

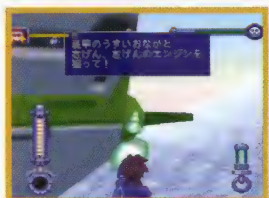
主人公ロックと幼なじみのロールちゃん、そしてロールのおじいさんのバレルとおサルのデータは、小型飛行機のフラッター号で世界中を飛び回って遺跡の探索をしているんだ。でも、そこへ空賊ボーン3兄弟のゲゼルシャフト号が…。あまりにも巨大な飛行艇にロックが単身立ち向かう！

ロック達の乗るフラッター号に、空賊のゲゼルシャフト号が近づく

ボーン一家のリーダーにして、3兄弟の長兄、ディーゼル・ボーン

小さなフラッター号を必死に操縦するロールちゃん。大丈夫か？

次々と出撃してくるドラッへを倒せ

ドラッへのすぐ後ろには巨大な…

羽の付け根、エンジン部が弱点のようだ

ボーンマークから大量のエネルギー弾が

空賊のボーン一家と戦うために、フラッター号のデッキに上がって身構えるロック。次々と襲いかかる小型機ドラッへを撃ち落としていると、ボーン一家の長女でメカの天才、トロン・ボーンが大型戦闘機フォッケウルフを繰り出してくるのだ。旋回しながらミサイル攻撃を仕掛けてきたり、突然上空から襲いかかってくるぞ。それにしても、なんでこんなにしつこく襲いかかってくるのだろう…。

「次は私の出番よ！」とトロンちゃん

旋回しながらミサイル攻撃をしてくる

うまく避けながら攻撃をヒットさせよう

はたしてロックは撃退できるのか？

ところ変わって湖での戦い

ズーフゲレードとの湖上戦だ

METAL SLADER GLORY DIRECTOR'S CUT

◎NP書き換え用SFCソフト◎

タイトル	メタルスレイダーグローリー ディレクターズカット
発売元	任天堂
発売日	12月1日
価格	2000円（書き換え価格）
ジャンル	アドベンチャー
プレイ人数	1人用
備考	Fブロック-6 Bブロック-0

元祖プレミアソフトの復活!!

『メタルスレイダーグローリー』は、1991年8月30日にファミコンで発売された、コマンド選択式のアドベンチャーゲーム。素晴らしい作品であったにも関わらず、ゲーム機の主流がスーパーファミコンに移行していた時期に発売された関係で、生産数が非常に少なかった。そのため、幻のソフトとして定価を上回る値段で中古が取り引きされている。そんな貴重なソフトがSFC書き換え版として復活だ!

⬆コマンドを選択していけばゲームが進行する。誰もが気楽に物語を堪能できるぞ

⬆シナリオの良さも折り紙付き。名作だからこそ、ファミコン版が高値で取り引きされているのだ

STORY ～ストーリー～

宇宙で勃発した大規模な戦争が終結して8年が経過し、平和を日常として感じられるようになった地球圏。日向忠は、学生時代のクラスメイトであるエリナ・ファーファと共同で、作業用機械「メタルギアーム」をはじめとした、様々な機械の操作代行業をしていた。ある日、忠が購入した作業用メタルギアームを起動させると、それが巧妙に擬装された軍事用機械のメタルスレイダー「グローリー」であることが判明する。ただし、忠は、8年前の戦争で使用されたグローリーのコックピット内で、「このメタルスレイダーの創造主を探せ……地球は危機に瀕している……」という、謎のメッセージを発見した。そして、コックピットに残されたディスクを手掛かりに宇宙へと旅立つ。ここから忠たちの運命の変転が始まり、彼らは恐るべき陰謀と封印されていた真相を知ることになる。

⬆中古機械を販売しているゲンの勧めでメタルギアームを購入する

⬆主人公の忠とエリナ。彼らを待ち受けている運命とはいかに?

⬆[illegible]タルギアームは、何と戦争で使わ[illegible]

⬆宇宙へと舞台が広がる。グラフィックの美しさは特筆モノだ

オリジナル版との違い

今回の書き換え版は、オリジナルのファミコン版をそのまま移植したのではない。グラフィックが更に美しくなったのはもちろん、ファミコン版でカットされたセリフが復活し、ストーリーに厚みが加わっているのだ。さらに物語の終盤で展開する、メタルスレイダーでの戦闘シーンで、主人公がパートナーを選択できるという、新システムが採用されている。そのため、初めて遊ぶ人はもちろん、ソフトを所有しているファンも満足すること請け合いだ。

⬆キャラの表情の移り変わりや動作のアニメーションも、オリジナル版と同等以上の凄さ

「プリライト版」も発売!

SFメモリカセットに『メタルスレイダーグローリー』のデータがあらかじめ書き込まれた「プリライト版」が、全国のローソンで予約限定発売されるぞ。SFメモリカセットの購入とゲーム書き換えを別々に行うより200円お得だし、特典としてポストカードも付いてくるのだ。予約受付は10月31日までなので、お早めにね。

- ●予約方法…全国のローソンで受付（ローソン店頭の「Loppi」を利用）
- ●予約受付期間…2000年10月1日～31日
- ●引き渡し日…2000年11月29日
- ●価格…5780円（税別）
- ●特典…オリジナルポストカード5枚付

➡ローソン店内にある「Loppi」。ここで予約注文して、レジで代金を前払いする仕組み。分からないことがあれば店員さんに聞いてみよう

◎GBアドバンス◎	
タイトル	ドラえもん（仮）
発売元	エポック社
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

ドラえもんがGBアドバンスに登場！

N64で、ぼくたちを楽しませてくれたドラえもん。もちろん、GBアドバンスにだって登場するぞ。はたして、今回はどんな冒険がドラえもんたちを待っているのかな？おなじみメンバーの他に新キャラも登場しちゃってるようだし、テレビと同じ声優さんの声だって聞けちゃうぞ。

空き地にあらわれた謎の少女

この子はいったいだれなんだろう？

地球脱出ボートが向かった先は？

この2人組はきっと悪役だよね

今回の仲間たちの活躍は？

今回も、ドラえもんと仲間たちはそれぞれ特技を生かして大活躍だ。射撃のとくいなのび太や、破壊力バツグンの歌声をもったジャイアンはもちろん、スネ夫やしずかちゃんだって大活躍だぞ。それぞれどんな活躍をしているか、ちょこっと見てみよう。

どこでも眠れる、のび太くん

ビックライトで大きくなっちゃった

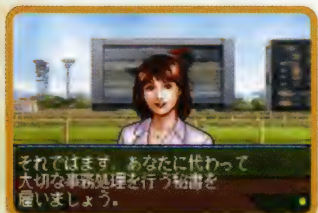
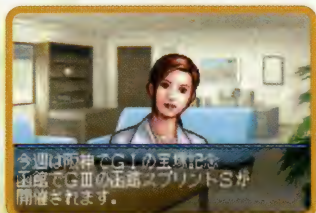
しずかちゃんだって攻撃だ

今回は、「ドキドキモード」という4人同時に別々の画面で対戦できちゃうモードだってあるぞ。

◎GBアドバンス◎	
タイトル	ウイニングポスト for ゲームボーイアドバンス
発売元	コーエー
発売日	来春予定
価格	未定
ジャンル	競馬シミュレーション
プレイ人数	1人用

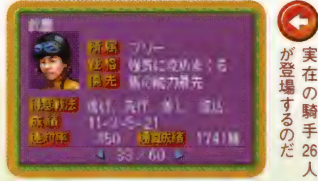
競馬シミュレーションとして人気の高い『ウイニングポスト』シリーズがついに携帯ゲームに登場。超美麗な本格派だ！

G1レース制覇を目指せ!!

プレイヤーは馬主となり、実際の競馬界を模した世界で、約1億円を元手にして最強の馬を育成し、「世界中のGIレース制覇」を目指すのだ。アドバンスの性能を最大限に生かし、小さい画面ながらもフルゲート16頭立てのレースが行われる。また、岡部幸夫、武豊など、実名騎手26名が登場するのもたのしみだ。2001年の中央競馬番組にも完全対応しているぞ。

携帯ゲーム用に、テンポの速いゲーム展開を重視したシステムだ

総勢139人の登場キャラクター達との交流が世界を広げていく

フルゲート16頭立ての迫力！

カメラアングルもTV中継のようだ

調教師との会話も大切な要素だ

実在の騎手26人が登場するのだ

配合理論に基づいた生産システム

美麗なグラフィックで天候も表現

エコーデルタを開発するクレバートリックのお2人にインタビュー!!

◎NINTENDO 64◎

タイトル	エコーデルタ(仮)	価格	5800円(予定)
発売元	任天堂(予定)	ジャンル	リアルタイムストラテジー
発売日	12月予定	備考	バックアップカートリッジ

『エコーデルタ』って聞いてイルカのゲームと勘違いした人はいないかな? このゲームは簡単に言うと、制限時間内で、スカウトという潜水艇を操作して、海底に埋まっている資源を採取し、遭難船を救出するゲーム…。と書くとじつに単純そうなのだが、この資源利用の駆け引きが、このゲームで最大のポイント。単純だからこそルールが分かればハマってしまう、シンプルだけど奥の深いゲームなのだ。今月は『エコーデルタ』を開発しているクレバートリックにおじゃまして、このゲームの魅力を大いに語ってもらったぞ。

本質的な楽しさを追求して作ったゲーム!!

(株)クレバートリック 代表取締役
安田 彰雄
やすだ あきお

1962年大阪府生まれ。好きなゲームは『風来のシレン』。最近おいしかったのは、「美田とろあわ(純米)」(お酒)

普通のゲームの作り方じゃないんです

安田 ゲームを作る時って、こういうゲームを作りたいっていう企画があって、それを仕様書に仕上げて作っていくんですけど、今回は、もっと本質的に楽しいところを取り出して、それを基点として、ゲームを作っていこうという実験的な作りかたを目指しました。そこで、ゲームのエッセンスの中で、あんまりクローズアップされてないけれど、パワーをつぎ込んだら楽しくなるんじゃないかと考えて、音を使おうと言う話がでたんです。じゃあ音を使うゲームにするにはどうしたらいいのかということになり、音を使うならまわりがあんまり見えてない場所とか、音で遠くにいるものを知るような設定が欲しい、みたいな感じになって、潜水艇とか海底とかいうゲームになってきたわけです。

― それが、マリーガルさんに企画を出した時ですね。その時にはもうN64って決めていたんですか。

安田 ちょうどマリーガルの構想を聞いたのが、N64発売の半年くらい前だったんですけど,いろんな方とお話しまして,N64の設計思想が情報家電なんかじゃなくってゲーム機である、という任天堂の意思みたいな部分に感銘をうけまして。

― マリーガル設立の準備段階のことなんですね。なんでまたこんなに時間がかかったんですか(笑)。

大きな作り直しのため時間がかかったんです

安田 実は1回大きく作り直したんですよ。音を使った潜水艇のゲームだったんで、じゃあ潜水艇を操作しようというところで、最初は自分視点でやってたんです。敵が撃ってくるんならシューティング、みたいな感じでつくってたんですけど…。

大河原 結構雰囲気はよかったんですよ。でもゲームとしてはどうだろうと。当時のN64のゲームって3Dアクションゲームが多く発売されたじゃないですか。最初は驚くんですよ、あっこんな風に動くって。でも、だから? って言われた時に、これは正しいんだろうかって思ったんです。これはN64のハードの特性もあるんですけど、作り手次第でいろんなことにN64って使えるんですよ。逆にそこが作りにくいって言われているかもしれないですけど…。普通のゲームだったら、ここをこういう風に使ってっていうのが決まってて、それを技術でちょっと伸ばしたりとか、敢えて切ったりもするんですけど、N64ってそれが自由に配分できちゃうんですよ。それを考えた時に、このマシンはどういう事をやったらおもしろいんだろうってとこまで立ち返ったんです。で、もともと安田は何回も遊べるゲームがいいなあって言っていて、同じ面であったとしても何回も何回も、また違う楽しみ方ができるようなものがやりたい、ゲームを作りたいって考えてたんです。実は安田は『シレン』の大ファンで、本当に1000回やる男なんです。じゃあどんなゲームがおもしろいんだろうか、何回もできるゲームってなんだろうってところまで、もう1度土台から立ち上げ直したっていう経緯があって、こんだけお待たせしちゃったんです。

⬆まわりに計器が配置された自分視点のゲームだったのが最終的にはこんなカンジに

実は『風来のシレン』の大ファンなんですよ

― 実際にプレイしているのをみて、確かに『シレン』が入ってますね。敵に囲まれたときのイヤな感じとか(笑)。

安田 そうですね、入っているかもしれないですね(笑)。

大河原 『シレン』というよりは、どちらかというと『エイジオブエンパイア』に近いですかね。

安田 潜水艇という設定にしたんですけど、計器がいっぱいみたいなややこしいゲームにはしたくなかったんです。簡単に入り込めて、かつ短い時間で楽しめるものにしたかったので。

― 時間は18分でしたっけ。まだ、一般ユーザーにはちょっとわかりにくい部分もあると思います。ゲームのキモの部分というか、ここがたまらんよーっていうところを教えて下さい。

安田 ガーッと攻めてくる敵を、一生懸命逃れるというか、しのぎ切った時に、やったーっていう気持ちになることですね。自分の作戦がうまく行ったときは痛快ですよ。

― 遊ぶたびに状況は変わるわけですか? マップも?

安田 ええ、マップの形状も変わっていきますし、プラントやガンナーの配置も変わります。たぶん2回と同じ状況にはならないと思います。そのあたりが『シレン』的ですかね。ゲームを遊んでいるうちにある程度自分のセオリーができてくるんですよ。最初はガンナーを強化して、守りを固めてからやろうとか。そのストーリーがうまく行ったときは気持ちがいいですね。でも、難易度が上がっていくと、自分のセオリー通りやっ

(株)クレバートリック チーフプログラマ
大河原 恵一
おおかわら けいいち

1970年埼玉県生まれ。好きなゲームは『マリオカート』。最近感動したことは高橋尚子さんの金メダル獲得

てもうまく行かなくなるんです。そこで新しいことにチャレンジして、そこでうまくいくと1段階うまくなったような感じ、やればやるほどうまっくなっていくなあっていうのを結構自分で実感できるんです。

独特のおもしろさの2人プレイはオススメ

― このゲームって、1人でじっくりと遊びたいゲームですよね。

大河原 でも、困ったことにこのゲームって後ろから見てるのが一番おもしろいんです。そのやり方は違うだろう! とかいいながら（笑）。あと2人プレイもあるんです。これは協力って形になるんですけど、うまい人同士でやってもうまくいかないことがあるんです。エネルギーと時間は2人で共通なんで、1人がパワーアップするともう1人はパワーアップできなくなっちゃうんです。だから、いまこれが欲しいからちょっとがまんしてとか話し合ってやらないと、2人ともがんがんお金がなくなっちゃう（笑）。対戦じゃなくって協力プレイなんですけど、2人でやると戦略がちがうんですよね。自分がいままで1人でやってたやり方が通じなくなっちゃうんです。

↑2人プレイでは上下2分割の画面なのだ

― スペースワールドでの評判とか声とかはいかがでしたか?

安田 よくわからなかったという人と、結構おもしろかったという人に分れてましたね。さわってみて感性にあってる人は、何回もやっていただいたようです。全体的に小さいお子さんが多かったようなので、結構むずかしかったのかなって思ってます。

― 日本人にはとなりの『動物番長』がうけて、海外の人には『エコーデルタ』がいいっていう話も聞きましたよ。

大河原 海外では『スタークラフト』とかのストラテジーゲーム（戦略シミュレーションゲームのこと）って一般的なんですけど、日本ではアクションゲームが王道で、シミュレーションって遊んだことないって人もいると思うんです。もともと私たちはシミュレーションゲームの開発に関わっていて、ゲーム創世期当時の低いグラフィックスや機能であれだけ遊べたってことはシミュレーションって面白いはずだというのがあって、どうやったら今の人がシミュレーションに、なじんでくれるかなって考えた時に、こういう形になったんです。このゲームがシミュレーションがどうかは別にして、楽しさの本質はシミュレーションなんです。アクションしかやらない人、RPGしかやらない人が、シミュレーションの方にちょっとでも顔を向けて欲しいって考えて作ったのがこの『エコーデルタ』で、私達なりのシミュレーションへの誘い水のゲームですね。

↑米国ではN64版「スタークラフト」は任天堂発売。画面はNOA内にある特設サイト

私たちの考えを実現できるのがN64なんです

安田 で、こうした私たちの考えを、実現できるのがN64だったんです。

大河原 最初は、N64って難しい難しいいってずっと言ってたんですよ。N64を知るまで1年くらいかかりました。でも、知りはじめてからはもうN64の虜になっちゃって、N64がいいって。設計思想がいいんですよ。確かに難しいとこはあるんですけど、思想が分かっちゃうと、あっ、だからこんな風にしてあるんだってわかってくるんですよ。じゃあこうやって使えるじゃんって思うと、もうきりがない。だから、ゲームの方に完全にパワーを、それも面白味の方にさいてやって、できるだけルールは単純にして、それでいて何回も遊べるようなゲームのプログラムにしようと決めたんです。縁の下のほうでは、ものすごく手間のかかったことをやってるんですよ。まあ絵に出してないんで全然むくわれないんですけど（笑）。バランスというか、いろんなものを足してみてチェックして、引いてみてチェックしてっていう試行錯誤を繰り返し繰り返しずーっとやったんです。パッと見ると要素がものすごく少ないゲームなんですよ。なんか寂しいくらい。でも、1個1個に意味がないものがないんです。

安田 ゲームバランスがすごい重要で、そういう時間はいっぱい取りましたね。1つのパラメーターをちょこっといじるだけで、がらっとバランスが変わっちゃう。最後の方は本当に腫れ物に触るような感じで、これ触るのはこわいなあとかありましたね（笑）。

― 『エコーデルタ』って言うタイトルにはどういう意味があるんですか。

安田 もともと、まわりが見えないっていうことで、エグジスタンスダウトフル（EXISTENCE DOUBTFUL）っていう、存在が疑わしいっていう意味の言葉の頭文字から来てるんです。それと、ヒアリングアルファベットって言うんですかね、「あ」はあいうえおの「あ」って言う感じのものの英語版、AはALPHAでBはBRAVOでって、それのDがDELTAでEがECHO。つまり、EXISTENCE DOUBTFULのEDのヒヤリングアルファベットがエコーデルタなんですよ。

― キャッチフレーズとかないですかね。1000回遊べるとか。

↑これが『ソリティア』。知ってるかな

大河原 1001回遊べるとか（笑）。いまのゲームって、1日の中で自分でスケジュール決めて、今日は余力あるから、やってみようかなって準備しないとなかなかできないですよね。でも、パソコンに入っている『ソリティア』ってゲームは特別に何かがすごいというわけではないゲームなんですけど（笑）、やってるんですよ。あの感じ。あと1回だけやってみようかって、そういう気持ちでやれる。15分とか20分で手軽にできて、お出かけ前にやってみようかゲーム、負けるとちょっと嫌な気持ちがして、そうするともう1回やってみる（笑）。そんな感じでやってもらえるといいなと思ってます。

安田 ちょっとやろうと思ってやったら、気が付いたら4時間くらいやってた、みたいなゲームになると思います。そんな感覚で遊んでもらいたいと思ってます。

↑ここが開発室。部屋の中には「沈黙の艦隊」やなぜか学習参考書もあったぞ

「エコーデルタ」とはこんなゲームなのだ

特殊潜水艇スカウトにのり込み深海を探索

↑レーダーで海底に埋まった資源を採掘

海底にある生産基地（プラント）を起動する

↑プラントは性能の違う3つのタイプがあるのだ

敵に備えて攻撃施設（ガンナー）を起動だ

↑ガンナーを強化して敵への攻撃を準備しろ

フィーバーになれば資源取り放題なのだ

↑この間に資源をどんどん手にいれよう

制限時間内に遭難船を3回救出すればOK!

↑遭難船救出用資源も必要。配分を考えないとね

現代大戦略 Ultimate War
アルティメット・ウォー

タイトル	現代大戦略~Ultimate War~
発売元	メディアファクトリー
発売日	2001年1月
ジャンル	シミュレーション
プレイ人数	1～4人用
容量	256M

…新潟付近では、自衛隊が激しい抵抗を続けています。また、日本政府から在日米軍に対して出動要請が出されたとの情報もあります。世界に広がる戦争の影は、平和だった日本列島の上にも覆いかぶさってきたのです。…新潟からマーフィー・ブラウンがお伝えしました。

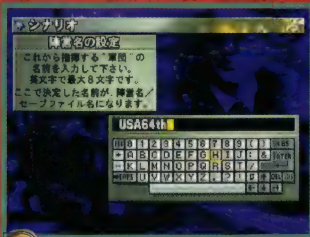
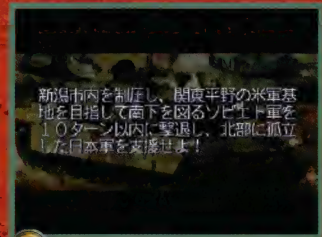
シナリオモード大紹介!自分の部隊で戦い抜こう!

さて、今回は自分の部隊を指揮していくつものマップを戦い抜く「シナリオモード」の紹介だ。シナリオ開始時の君の立場は、日本に侵攻してきたソビエト軍と戦う、米軍1個軍団の司令官。君と、君の部隊は、次々とあらわれるいくつものマップを戦い抜き、立ちふさがる敵を撃破して最終的にこの戦争に勝利を収めることができるだろうか？ 君たちの戦いぶりが、世界を動かすかも知れないのだ！

スタンダードモードもあるのだ

マップ上に軍団を配置してやるのだ

ソビエト軍の侵攻を阻止せよ!

ゲームの舞台はソビエト連邦が消滅しなかった世界だ。1980年代後半、クーデターによって実権を握ったソ連の独裁者「ジリコビッチ」が周辺諸国に対して武力侵攻を開始した。これに対し、アメリカ政府や国連は対話による解決を試みるが、その努力は全て無駄に終わる。残された方法は力による解決だけだ。君は、米軍部隊の指揮官として、新潟を皮切りに世界各地で戦うことになる。

軍団に名前をつけてやろう

ストーリーを説明してくれるのだ

まずは戦況を確認しておこう

さあ、いよいよ戦闘がはじまるぞ！

戦況によってマップが分岐

シナリオモードでは、前のマップの戦果によって、次に進むマップが変化してくるのだ。例えば最初のマップ「新潟」で一定の条件を満たせば、「北海道」へ進むが、そうでないと「関東平野」になるといったぐあいだ。ここはやはり全部の分岐がみたくなるのでは？

ここでは関東から新潟へ

成長するユニットたち

君と一緒に各地を転戦するユニットたちには「経験値」がある。もちろん、これはRPGの経験値と同じで、ためればためるほど、レベルが上がって強くなるのだ。で、経験値をためるにはやはり戦闘に勝つしかない。兵士たちは、戦闘を重ねれば重ねるほど、経験をつんで戦闘のプロへと成長するのだ。最初はレベル「E」の新兵たちも、いくつかの戦場を経験すれば、やがては「A」へと成長していくぞ。だから、ユニットは大切に！

これがレベル「A」の精鋭だ！

特製シール VOL.51

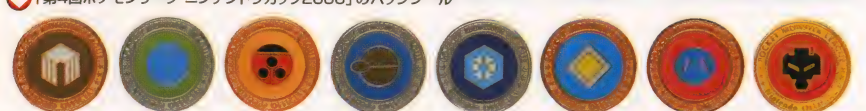
今月はN64&GBソフトのシールがてんこもり!

愉快なバンジョーとカズーイ大冒険2

パーフェクトダークのジョアンナ・ダークだ

マリオテニスGBの任天堂キャラ大集合!

こちらは怪人ゾナーだよ

「第4回ポケモンリーグ ニンテンドウカップ2000」のバッジシール

カセットの上面に貼ってね

パーフェクトダーク
PERFECT DARK

カスタムロボV2
CUSTOM ROBO V2

罪と罰～地球の継承者～
SIN AND PUNISHMENT

VIEW POINT2064

カスタムロボV2のシールもあるぞ

2000 12 DECEMBER

おっすおらマッシー。ふるっ。ということで通巻51号です。気がつくと12月号。次号は2001年1月号でっせ。21世紀だよ。新世紀もみんなでがんばろうね。

編集部にプレゼントありがとう!

64ドリームの通巻50号と4周年を祝って、プレゼントを贈ってくれた大阪府の中垣もなみさん、遊野かもめさん、中嶋麻子さん、どうもありがとう。大切にします。お返しに何か送りますので（笑）お楽しみにね。

祝!!通巻50号&4周年スペシャル2

N64メインじゃないと何ドリームですか?
(東京都／すらりん)さん

そう、これ問題なんだよね。GBA、NGCがメインになってくると、さすがに64ドリームとは言えなくなってきちゃうんだよなぁ。となるとここのロクドリっていう表現もアウチ。何かいい案ありませんか? やっぱジービーエーでジバドリとかキューブでキュブドリとかになるのかなぁ。

20世紀最高のゲームは何でしたか? 俺は「時のオカリナ」。
(茨城県／バンジョーは2位)さん

というわけで、20世紀ゲームベスト10!! といきこんでみましたが、10本に絞るのってマジ大変。だって「ゼルダ」も「マリカ」も「パワプロ」もみんな好きだし。でもやっぱりファミコンの「Dr.マリオ」がマッシーのマイベストゲームになるような気がします。死ぬほど遊んだからね〜。

マリオテニスで遊んでいると突然じいちゃん、ばあちゃんが大爆笑。
(岩手県／くりきんとん)さん

じいちゃん達はワルイージを見ながら「ほら、まぁだ足踏みしてだがぁ〜」「ほにまあ」と大爆笑らしいです。さすが、ワルイージ、お年寄りにも大人気。くりきんとんさんのプレイもおもしろかったのでは?! さあ明日からはじいちゃんばあちゃん達とマリオテニスで遊ぶのはどうでしょう。

もっちーは仲間はずれにされていませんか?(神奈川県／後藤真希スキスキダーリン)さん

編集部で見つけた仲間はずれ。「ゼルダ」をクリアしていない→もっちー。「ポケモン」をクリアしていない→もっちー。1人だけバイク通勤→もっちー。最近引っ越しをした→もっちー。名字が持田→もっちー。ギャルゲー大好き→もっちー。無理矢理仲間はずれにしてみました。

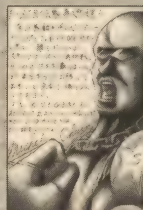
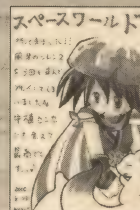
緑色と聞いたらまず最初に思い浮かぶものは何ですか?
(埼玉県／Okay)さん

えーと、草原でしょ、レタスでしょ。キャタピーでしょ。お〜いお茶の缶でしょ、ヨッシーでしょ。ミドレンジャーでしょ。リンクの服でしょ。あと、なんか緑色のがあったような…。う〜ん思い出せそうで思い出せない。ル、ル、ルーマニアの国旗は違うよなぁ。あ、わかったルイー…。

マザー3とJ3どっちの方がでる可能性が高いんでしょう?
(長野県／南沢修)さん

…。そういえば3ものって難産なんだよね。もうみんなはすっかり忘れていると思うが「天外魔境3」も出なかった…し、「マザー」に関しては開発中止発表があったばかりだけど、ファンとしてはキューブとかで復活してほしいなぁ。あと1と2をGBアドバンスで出すとか…どうでしょう?

今月もお祝いスペシャル。50号おめでとうハガキも掲載してます。

⬅福岡県／ラ☆ジュンさん。熱い思いが伝わるぜ

⬅東京都／きさらぎ浅葱さん。日記風でNSW2kで

⬅愛知県／めっきーさん。幕張で会えなくて残念でした

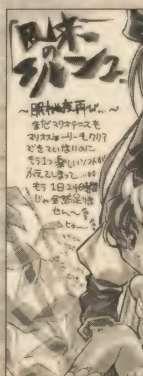
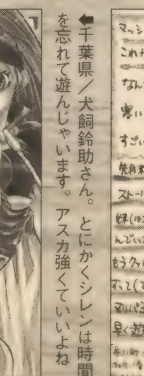
⬅千葉県／ちかさん。GBもとってもいい出来です

⬅静岡県／浦島金太郎さん。セクシーヤエちゃんなのだ

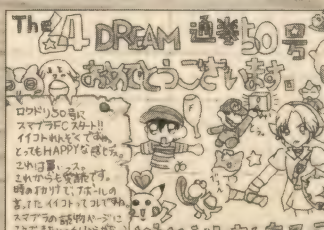
⬅山口県／ユーさん。これかなり面白いっす

⬆富山県／ブルー・ピアスさん。キューブ型のカービィがグッド。これ欲しい

⬅群馬県／さきんぼさん。50号記念ハガキありがとうね

⬆東京都／ホワイトあまねAさん。ありがとう

⬅千葉県／犬飼鈴助さん。とにかくシレンは時間を忘れて遊んじゃいます。アスカ強くていいよね

⬅三重県／田村幸恵さん。ヴァリスのイラストに感動しました（笑）次は100号目指します!!

●ゲームのことや、ジャンル問わずお便りお待ちしています。宛先はコチラ。

宛先 〒102-0074 千代田区九段南1-5-13（株）毎日コミュニケーションズ 64ドリーム ロクドリエンタメ倶楽部 係

Game Soft Fan Club 2

ゲームソフトファンクラブ

ごめん、今月はマリオFCお休みです。マリオに関しては新展開を考えていますので、しばし待ってください。

スマブラFC

ジャーン、ついにトップ

スマブラの人気投票なども考えていますが、まずは続編を発表してほしいよね。

いやー、それにしてもスゴイハガキの量です。みんなスマブラ好きなんだね～。これは早く続編を作ってもらいたいよね。なので、まずは続編にはどんなキャラが出て欲しいかの希望を募集します。ハガキに書いて送ってね。もちイラストも大歓迎。

←富山県／ブルー・ピアスさん。RPGもいいけどパーティゲームもいいんじゃないでしょうか？

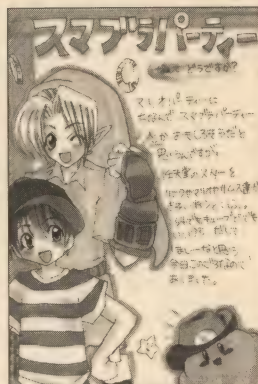
←大阪府／桃姫ユリさん。サムス素顔版もぜひ欲しいよね

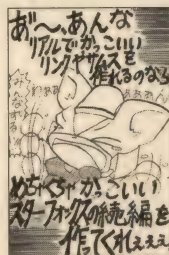
←大阪府／山口つばささん。女性キャラならピーチを出して欲しい

←高知県／細川錦さん。オールスターイラストどうもありがとう

スターフォックスFC

人気ではこちらもスゴイ

とにかく人気ではこちらもスゴイ、フォックスFC。早く続編発表してくれ～。

ドリームの熱心な読者だったら、最近の号でフォックスの情報をちらっと書いてあるのをみたかな。あくまでもウワサなんだけど、どーやら次のフォックスはちょっとジャンルが変わるらしいんだって。さて、どんなジャンルになるのか予想してちょ。

←神奈川県／ぜろ☆ゼロさん。色んな人にあーだこーだ言われる。フォックスの気持ち…わかるなぁ

←岩手県／御御御付さん。そう、まずはSFC版をプレイするのだ

←神奈川県／うごりゃさん。ウルフチームもまた出て欲しいよね

←東京都／こりんさん。ゲームキューブで画像が見たかったよね

ゼル夫くん外伝

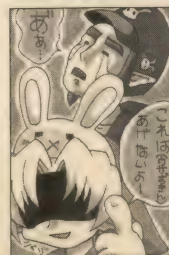
GBC版の発売は来年に。

来年1月に延期になりました。ちょっとショック。でも負けないもーん。

GBCのゼルダのサブタイトルは「大地の章」と「天空の章」。う～ん、某シリーズの「幻の大地」「天空の花嫁」と連想してしまったのは僕だけでしょうか？そういえば最近ゼルダ姫のイラストが少ないので、ぜひこぞって書いてください。特に大人版。

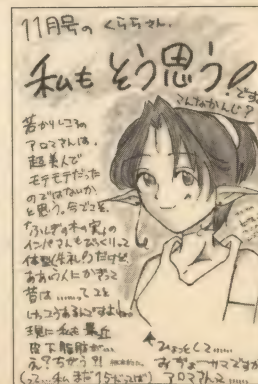
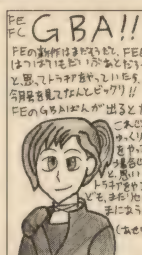
←福岡県／楓子さん。じゃあ次は昔美人のアロマは何故…になってしまったのかを探ろう!!

←岡山県／雪霞しおんさん。アロマ婦人昔は美人説有効かもね

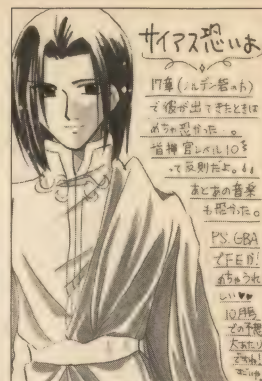
←千葉県／桜塚れんげさん。ウサギずきんはみんなでつけよう

←岡山県／神威魔嘛美さん。ウサギずきんスペシャルそのいちだ

ファイアーエムブレムFC

GBA歓迎ムードは高し

意外にも(?) FCでは次のGBA版はよし!! という感想が高いのですが。

でもN64版開発中止はちょっとショック。なんつーか、ほーらやっぱりみたいな声が聞こえてきちゃうもんね。でもそんなことにお構いなく、我々はGBA版をまとうではありませんか。だってやっぱいつでもどこでもFEにハマってみたいもんね。

←愛知県／ヌムさん。GBAでの新作情報はいつごろでるのか楽し

←山口県／松村やゆよさん。いつでもどこでもFE三昧ですな

←茨城県／上枝逸美さん。オルエンさんの横顔です。寂しげかも

←滋賀県／風世りょうさん。怖くて強かったですなぁ。ちなみにFC担当者はマッシーです

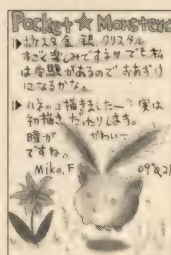
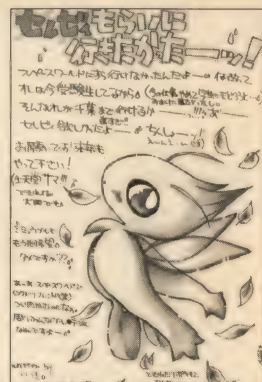
ポケモンFC

2／14はWポケモンデイ

GBCのクリスタルもN64のスタジアムも12／14発売決定なのです。

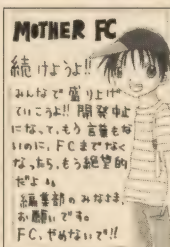
ということで、ちょっとお小遣いピーンチ。でもクリスマスもお年玉もあるし。なんとかなるかなぁ～。GBCクリスタルでは主人公を女の子に設定できるみたいなので、女の子ユーザーも自分の分身キャラが作れるんじゃないかな。ちょっとラッキー。

←大阪府／小豆みうさん。四天王イラストは初めてです。ハイ。

←埼玉県／まるきのこさん。確かにヨルノズクは頭よさそうだよね

←京都府／藤村ミカさん。リクエストに応えてくれてありがとう!!

←山口県／綿貫樹さん。次のイベントでも配ってほしいよな。マッシーももらえず…でした

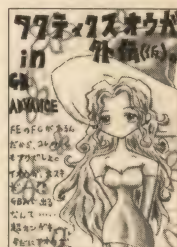
Mother 対策委員会

委員会にしてみました

開発中止という最悪の事態に落ち込んだ人多数!! この人たちの気持ちを知ってもらいたい。FCは存続して、旧作の話題で盛り上がっていこうと思うのですがどうでしょうか? その旧作がGBAとかで出たらいいのになぁ～。

←神奈川県／鴻月ゆうさん。何か新しい方法を考えましょう

オウガ 実行委員会

やるべきでしょう。

先月号のGBAの画面を見せられたら、やっぱなんとかすべきでしょう。実はハガキもいっぱいもらっているんですよね。こうなったらやりますか。何かいい案ありますか。山は死にますか。ってところでハガキをくださいね。

←埼玉県／ケロさん。ということでまずは準備から始めましょう

ゲームキューブ 実行委員会

何をやるのか

やりましょう。まずは「GC同時発売タイトル予想ランキング」そして「GC発売時期＆発売価格予想ランキング」。どんなタイトルが同時に発売されるかを予想してみよう。但しNGワードもあるので注意せよ。

FCへのおハガキは

いろいろと、そう色々と考えています。みなさんもこんな風にしたい。あーいうことやりたいと書き殴っておハガキくださいね。

←鹿児島県／瑞崎椎風さん。サービスショット（笑）

宛先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13 （株）毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「ゲームソフトファンクラブ2」係

DREAM DRUNKER 外伝
「黒の記憶」
by 中植茂久
SHIGEHISA.NAKAUE

ザバッ

ブル ブル ブル

くそ～～～！まさか出入口が水中だとは…
へっくしっ！

ザバッ
ぷはっ

大丈夫か？ライト。

う…うん…僕、泳いだ事無かったから…
ぜー はー ぜー

よ～～し、オレ様が海に行ったら特訓してやろう！
！

オジサン…こんな小さな子に特訓はちょっと…

何!?

あっ

ヒャッハッハッハッハッ！

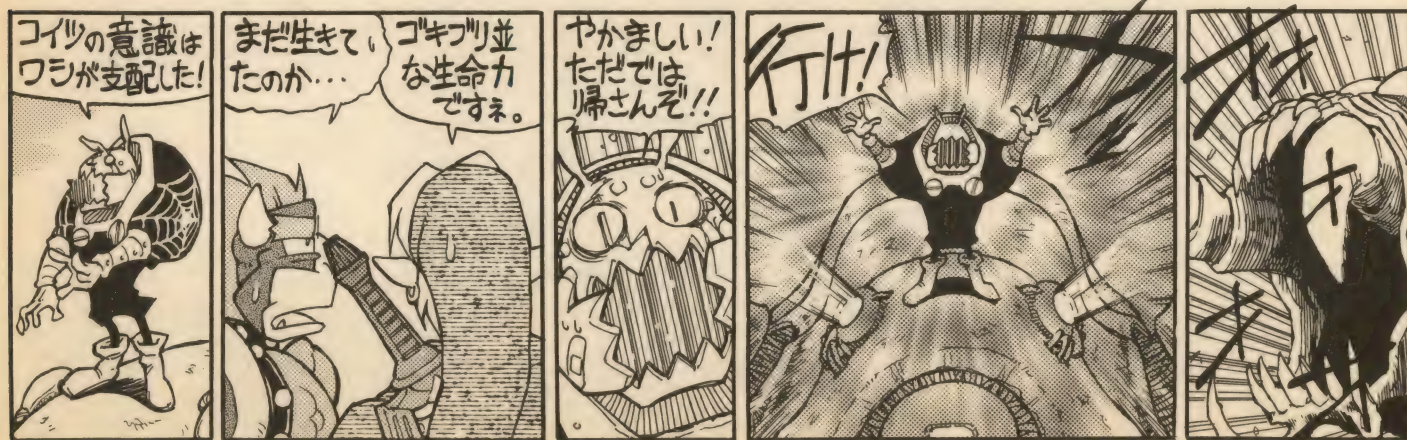
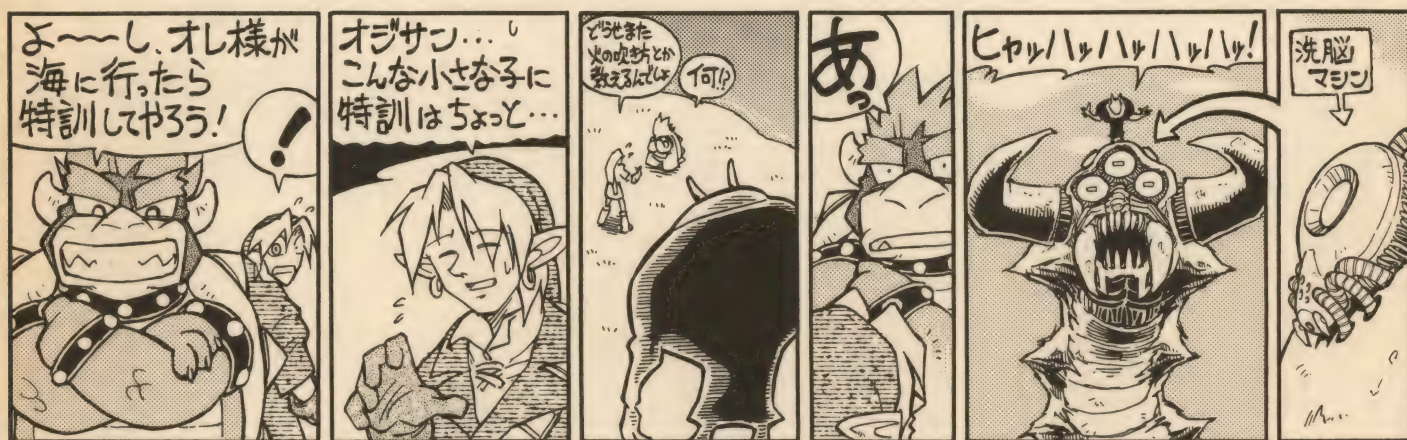
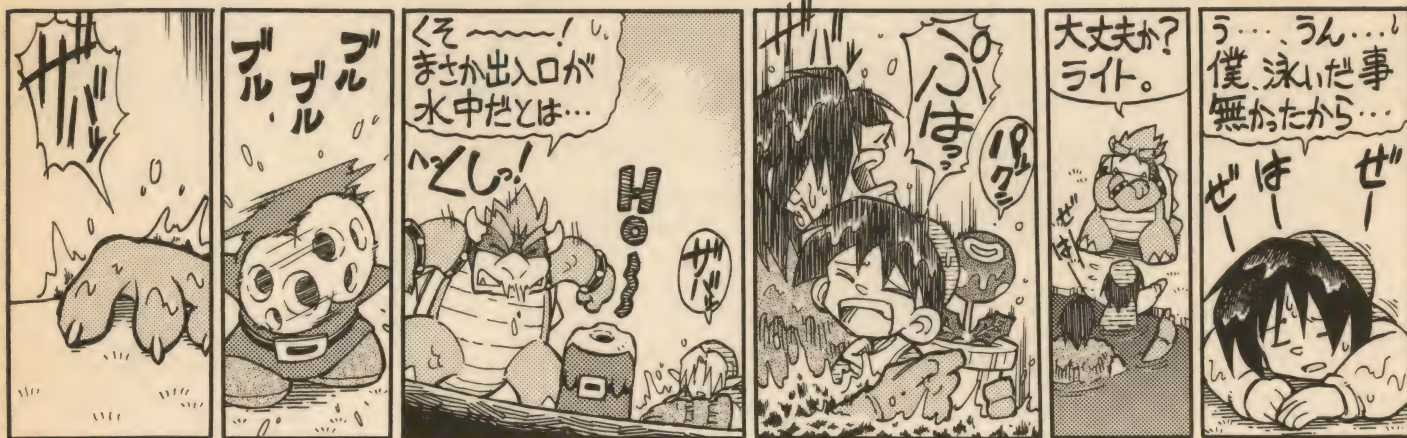
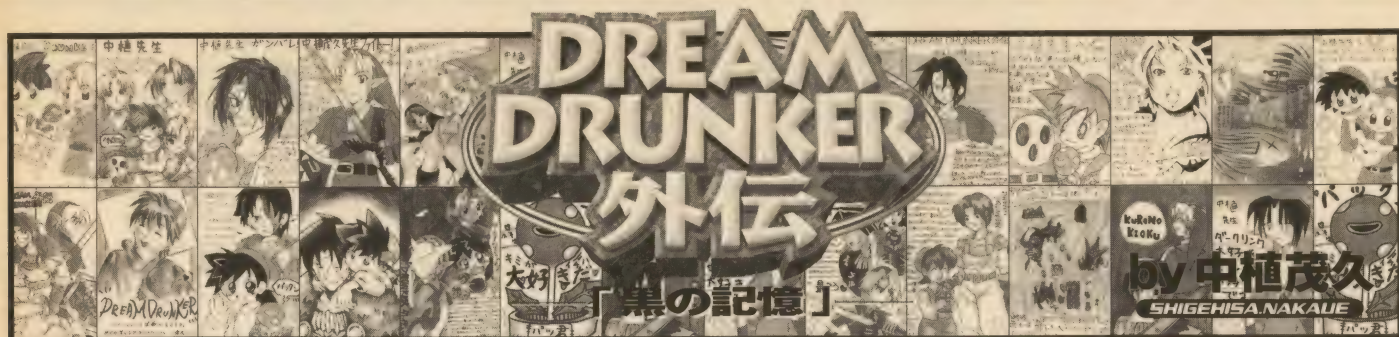
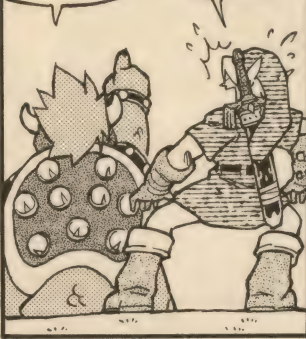
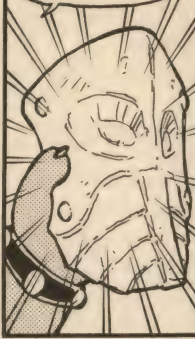
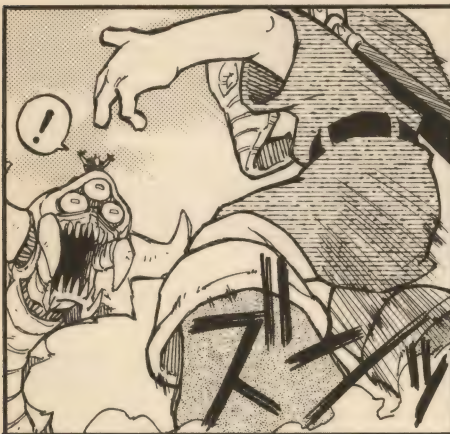
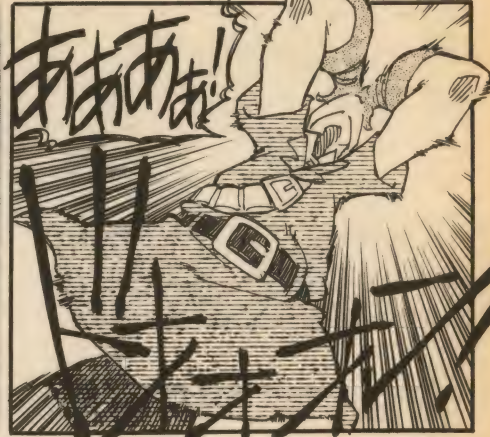
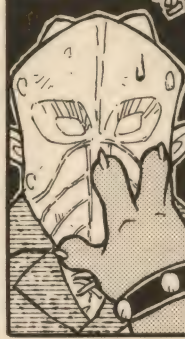
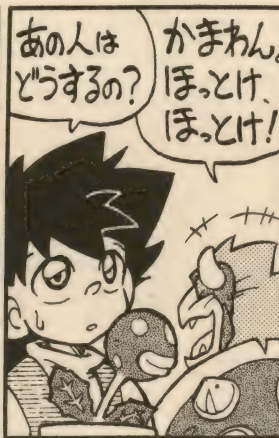
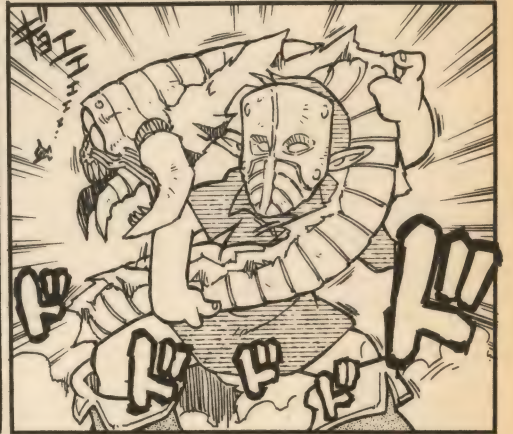
洗脳マシン

コイツの意識はワシが支配した！

まだ生きていたのか…
ゴキブリ並な生命力ですネ。

やかましい！ただでは帰さんぞ!!

行け！

ガオオオオ

たくさんのイラストを頂いたDD外伝も、とりあえず今月までです。やっぱり月4ページで連載モノを描くのは大変ですね(汗)。いつもの読み切りスタイルで描いた今月のシレンネタが、とてもラクに感じられました。でも、またオリジナルストーリーもやりたいです。その時までとりあえず外伝キャラはお休み……かな？

DREAM DRUNKER
今月は『風来のシレン2』です。

鬼ってのが
攻めて来るらしい。
フン!

と、いうわけで
ヤローども!
城を建てるゾ!!
迎え討つゾー!
Ho

トンテン
カン
テン

ドドォォォン

ざわ ざわ
何?アレ

オーーシ!
さすがに城建てるのは
手なれたもんだ。

では、さそく
砲撃用意!

ガチャチャッ

うて~~~!!
ヒュルルル…
ボボボボ

ドカァーン

おわった・・・・。
フッ

これで心おきなく
ダンジョンに行ける。
この攻略法は
まちがいです!

ザッ ザッ

!

さっそく出やがったな。
バッ!

今月はシレン中毒になりつつある中植ですが、みなさんはどうですか? さすがに良くできたゲームで、何回プレイしても飽きさせない作りはさすがだと思いました。とくに戦略の多彩さは、そのままこのゲームの奥の深さにつながってプレイヤーを楽しませてくれます。さて来月はいつもの読み切り4ページに戻るのですが、2ページ読み切りを2本描くか4ページ読み切りを1本描くか迷ってます。まぁそのへんはソフト次第になりそうなので、次回どうなってるかお楽しみに! それでは!

←埼玉県/松本郁子さん

←千葉県/ちかさん

←石川県/しぃ～けぇ～さん

●DDに新たなキャラの誕生か?! 今後のにぎりへんげに注目だ。そんな中植せんせに励ましのお便りをヨロシク

宛先 〒102-0074 千代田区九段南1-5-13(株)毎日コミュニケーションズ 64ドリーム『DDD』係り

ほぼロクヨン流コピー塾

題字：糸井重里

自分が感じた素直な気持ちを文章にしてみると、なんだかとっても楽しい。それを他の人に伝えるのもとっても楽しい。それがほぼコピー塾です。今月もドン!!

シレン

その三度笠…修学旅行のおみやげなんです!
E-mail:高橋せりなさん

打たれ強さは日本一
E-mail:桜 音々さん

泣ける死にザマ、話が弾む。
E-mail:瑞穂椎風さん。

いつもご苦労10才児
E-mail:サイサイ茶さん

この名前、漢字にするべからず。
E-mail:まつくさん

風来人。俺が操りゃ大泥棒
埼玉県／藤利透さん

落ちてるオニギリさえゴチソウ
滋賀県／星のカービィ2号さん

彼とリンク。冒険マニアはどっちでしょう?
広島県／鋼鉄のゲエオタさん

チャンスだ運だで一城主
千葉県／犬飼鈴助さん

子供の頃から苦労人だったんだね～。
群馬県／ナディアさん

カッパにイタチにタンスに囲まれてシアワセ?
広島県／広重敦子さん

シレン、鍛錬、訓練、ワンレン?!
大阪府／バックレさん

ワルイージ

かくれハイリア人
E-mail:水無月弥生さん

就職活動中。しばらくお待ち下さい
E-mail:キアカタ鷹まるさん

ターンLルイージ
E-mail:黒ヨッシーさん

彼が伝説のキャラになりますように…(ルイージ談)
E-mail:ゆうこさん

赤、緑、黄色に…ついに紫!
E-mail:吠見瑞希さん

ルイ様の危機
E-mail:黒夢さん

ルイージのクローン説有利か!?
E-mail:マナ★マナさん

ルイージが輪になって
E-mail:どるふぃんさん

類似品の類似品
静岡県／マリオ軍団大応援団団長

ヒゲの手入れに3時間
愛知県／必殺仕事人カービィさん

影のルイージ、今まで何してたん?
栃木県／スラッピーさん

リーチの長さはマリオファミリーNO.1
兵庫県／BZさん

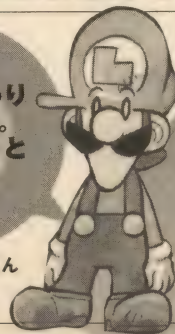
漢字で書くと底が見えちゃいます
長崎県／カンバリさん

今月の寸評

今月は2つのお題を紹介しました。まつくさんのシレンのコピーは、実はこれ説明文の方を採用しちゃいました。マリオ軍団大応援団団長のは、ちょっとキツイけど、こんなのもアリ。バックレさんのシレンのコピーの最後はイマイチ落ちてないかな～…。もうワンレン（死語）は言わないかも（笑）。

イラストでヒトコピー

先々月号の付録についていたルイージでヒトコトをまとめました。

これで終わりじゃないぞ。もうちびっとだけ続くぞ

島根県の田中くん

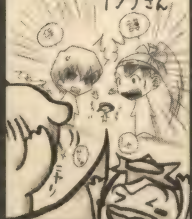
あのイラストで、みんながどんなことを書いてくるか楽しみにしていました。個人的にNGワードを決めていて、それは「そんなことはないでしょうい（笑）」でした。意外に多かったよ。あと「明日は明日の風が吹く」と書いた人多数でした。個人的には左のセリフが当たりです（何故？）

次号のお題は!!

GBアドバンス
投稿が少なかったのでもう1回募集しちゃいます。

任天堂女性キャラ
ピーチでもデイジーでもOKです。イラスト付き歓迎

■今月のおハガキ1発■

保護者様はイタチさん

栃木県・こはるみな瑠美瑠さん。確かに、こいつが保護者だったのかも

ボディコピー道

こんなこともやってみようかなというコーナー

GBアドバンスのコピーを作ろう

GBアドバンスを友達に説明するとしたら、どんな風に説明するかな？わかりやすく、そして簡潔にまとめて紹介する。というところから始めてみよう。まずはコピー。24文字くらいで大きな説明を考えよう。そしてボディ。2つくらいの大きなまとまりを考えてGBAのどことどこを強調するか考えてみよう。使いたい言葉を並べてパズルのように繋げていくのもおもしろいぞ。来月は、もうちょっと実践的に紹介していくのだ。

雑誌の広告なんかを参照にすると、わかりやすくっていいかもね

ほぼコピーへのあて先

というわけで、イラスト付きお葉書やボディコピー付きのコピーなど大歓迎。葉書かE-mail（アドレスは巻末を見てね）で送ってください。みなさんからの楽しい投稿、お待ちしております。

宛先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「ほぼコピー」係まで

総力攻略！

「秋深し、隣も『シレン』をする人ぞ」ってことで先月に続き、鬼ヶ島の15Fまでを総力攻略。インタビューや『風来のシレンGB2』最新情報もあるぞ！

シュテン山道中級後半～鬼ヶ島15Fまでを攻略

鬼の襲来からナタネ村を守るために、城造りに精を出すシレン。先月号では、シュテン山道の初級と、シュテン山道中級の中腹の村までを攻略したよね。今月は、シュテン山道中級の中腹の村からシュテン山頂まで、そしてシュテン山道上級と、鬼ヶ島の15階までを攻略してくぞ。鬼ヶ島に行くには、シュテン山道で材料を集め、お城を完成させれば行くことができるようになる。もちろん、シュテン山道のどのルートを通っても、お城を完成させることはできるので、ムリして上級に挑戦する必要はない。でも、上級には壊れない部品を作ることができる「最高の材料」が落ちているのだ。

お城造りに精を出すシレンとコッパ。がんばってお城を完成させるのだ！

鬼ヶ島はちょっとキツイ。でもキララも仲間になるし、なんとかがんばろう

お店とどろぼう

シュテン山道上級以降のランダムダンジョンにときどき登場するお店。かなりいいものを売っているときがあるので、要チェック。お金が無くてどうしても欲しい場合は、どろぼうって手もあるけど…。うまくやらないと最強の店主や盗賊番を相手にすることになるぞ！

ああ、この商品全部欲しい！でもお金がない！そんな時には…

行商人が倒れた後には大量の割引券が！倒した瞬間に、どろぼう決定

へんげの壺とビックリの壺データ

壺の中に入れたアイテムが何か別のものに変化する「へんげの壺」。中に何が入っているのか、割ってみないと分からない「ビックリの壺」。下の表のようなアイテムが手に入るので、捨てたりしないように。ビックリの壺を割るときは、なるべく壁から離れよう。

たいていはイヤなものが詰まっているが、時には…

へんげの壺

カタナ／妖刀かまいたち／一ツ目殺し／成仏のカマ／バトルカウンター／使い捨ての盾／地雷ナバリの盾／うろこの盾／オオカブトの盾／場所がえの杖／ふきとばしの杖／回復の杖／からぶりの杖／火ばしらの杖／ころばぬ先の杖／物知りの杖／鉄の矢／銀の矢／デブータの石／大砲の弾／遠投の腕輪／とうしの腕輪／ちからの腕輪／まじしおの腕輪／地の恵みの巻物／天の恵みの巻物／バクスイの巻物／引き上げの巻物／おはらいの巻物／聖域の巻物／炎上の巻物／ほぞんの壺／識別の壺／弟切草／しあわせ草／めぐすり草／火炎草／復活の草／命の草／ちからの草／毒消し草／毒草／高とび草／すばやさ草／おにぎり

ビックリの壺

どうたぬき／木づち／スパークソード／きたえた木の盾／回復の杖／ころばぬ先の杖／回復の腕輪／まがりの腕輪／地の恵みの巻物／天の恵みの巻物／聖域の巻物／しあわせ草／復活の草

土偶の恐怖

鬼ヶ島に行くと登場する土偶。これは、部屋の中または一定範囲に様々な効果を与えるという置物だ。土偶があるおかげでかなりやっかいな局面を迎えることも多いけど、うまく利用してやれば、とっても便利なものでもある。ギタンの土偶を利用してお金をかせいだり、おにぎりの土偶で満腹度を上げたり…。イヤな土偶は攻撃すれば破壊することもできるので、効果を頭に入れておこう！

●土偶	●特徴
遠投の土偶	投げたものがどんな障害物も貫通する。
身代わりの土偶	モンスターが土偶に向かって集まっていく。
10ダメージの土偶	どんな攻撃もすべて10ダメージになる。
おにぎりの土偶	倒れたモンスターや仲間がおにぎりになる。
ギタンの土偶	倒れたモンスターや仲間がギタンになる。
魔法消しの土偶	効果範囲内では、杖や巻物の魔法効果がうち消される。
ころばしの土偶	シレンも仲間もモンスターも転んでアイテムを落としてしまう。
ふきとばしの土偶	直接攻撃があたると、障害物にぶつかるまでふきとんでしまう。
大バクハツの土偶	攻撃があたると大爆発を起こす。

1つの部屋にいくつもの土偶が…

おにぎりの土偶を使って満腹度を上げる

宝の山？「黄金の間」

シュテン山道上級以降のランダムダンジョンのどこかには「黄金の間」が存在する。普段はカベに埋もれていて姿を見せないが、「つるはし」や「トンネルの杖」でカベを掘ったり、「大部屋の巻物」でカベを崩したりすると、音楽とともに「黄金の間」へと続く黄金階段が出現することがある。そこには、普段ではちょっとお目にかかれないレアアイテムがボロボロと落ちているのだ！なかなか見つけられないが、なんとか探してみよう！

壊れてしまうつるはしでは限界がある。大部屋の巻物があれば…

鬼ヶ島15Fまでに登場するモンスターリスト

表の見方

モンスター名（レベル）
HP・経験値・攻撃力・防御力
モンスターの特徴など

マムル（Lv.1）
HP5・経2・攻2・防2
通常攻撃のみ

ケロ坊主（Lv.1）
HP6・経6・攻6・防6
通常攻撃のみ

ヤミキチ（Lv.1）
HP10・経6・攻6・防6
水属性の上を通り抜ける

ピコタン（Lv.-）
HP13・経6・攻9・防6
ワナを破壊する

スイテキマル（Lv.1）
HP12・経7・攻7・防7
倒されると水滴ポットンをしかける

コドモ戦車（Lv.2）
HP26・経12・攻10・防12
鉄の矢を撃つ

オトト大将（Lv.3）
HP50・経22・攻16・防5
水中から攻撃・水中でHP回復

ハラヘリーニョ（Lv.1）
HP15・経10・攻9・防10
満腹度を下げる特殊攻撃

ゲイズ（Lv.1）
HP19・経11・攻9・防11
催眠術をかける

テッポー竜（Lv.2）
HP29・経34・攻16・防15
おにぎりに水をかける

シャーガ（Lv.1）
HP37・経18・攻19・防18
通常攻撃のみ

ゴーレム
HP43・経40・攻20・防18
通常攻撃のみ

バ王（Lv.1）
HP55・経47・攻20・防19
杖やアイテムを使えなくする杖を振る

バットカンガルー（Lv.1）
HP44・経52・攻16・防17
倍速にする杖を振る

パコレプキーナ（Lv.2）
HP8・経4・攻4・防15
壁をすり抜ける・ランダムに動く

チビオニ（Lv.1）
HP12・経8・攻10・防6
通常攻撃のみ

あなぐらマムル（Lv.2）
HP8・経4・攻4・防4
通常攻撃のみ

ケロケロ坊主（Lv.2）
HP20・経30・攻11・防14
剣の強さ-1の特殊攻撃

ワルキチ（Lv.2）
HP21・経25・攻16・防12
水属性の上を通り抜ける

足軽どん（Lv.1）
HP10・経5・攻5・防5
通常攻撃のみ

ジライヤ（Lv.2）
HP30・経15・攻17・防15
倒されると地雷のワナをしかける

オヤジ戦車（Lv.3）
HP41・経41・攻13・防17
大砲を撃つ

にぎりみならい（Lv.1）
HP12・経6・攻5・防6
通常攻撃のみ

ンドゥバ（Lv.∞）
HP23・経7・攻10・防7
アイテムに化ける

Mr.ブーン（Lv.1）
HP16・経8・攻6・防8
ちからの草をおとす

馬武者（Lv.1）
HP26・経13・攻12・防13
銀の矢を撃つ

タイガーウッホ（Lv.1）
HP33・経15・攻16・防15
シレンやモンスターを投げる

マゼルン（Lv.1）
HP32・経45・攻19・防16
2個のアイテムを飲み込んで合成

ウルロイド（Lv.1）
HP52・経60・攻20・防20
爆弾を投げる

ボーンドラゴン（Lv.1）
HP61・経57・攻23・防20
通常攻撃のみ

ヒマガッパ（Lv.1）
HP20・経21・攻11・防14
アイテムを投げる・水中を移動できる

ゴツオニ（Lv.2）
HP60・経70・攻15・防20
倍速で行動

チンタラ（Lv.1）
HP6・経3・攻3・防3
通常攻撃のみ

しおいやん（Lv.1）
HP11・経6・攻4・防6
ちから-1の特殊攻撃

マルジロウ（Lv.1）
HP12・経8・攻8・防8
ころばせる特殊攻撃

侍どん（Lv.2）
HP23・経12・攻12・防12
ダメージを跳ね返す

ショウカンマル（Lv.3）
HP32・経16・攻18・防16
倒されると召喚スイッチをしかける

オトト兵（Lv.1）
HP30・経3・攻10・防3
水中から攻撃

にぎり変化（Lv.2）
HP28・経11・攻12・防11
アイテムをおにぎりに変える

ガマラ（Lv.1）
HP11・経29・攻0・防29
お金を盗んでワープする

Mr.ヘリコ（Lv.2）
HP18・経10・攻8・防10
しあわせ草を落とす（100%ではない）

ヒツジ神官（Lv.1）
HP27・経14・攻14・防14
力を一時的に半分にする特殊攻撃

毒サソリ（Lv.1）
HP28・経17・攻15・防17
力-1の特殊攻撃

マゼモン（Lv.2）
HP50・経58・攻25・防21
3個のアイテムを飲み込んで合成

イダテン（Lv.1）
HP35・経18・攻18・防18
倍速で移動

岩獣ズドン（Lv.1）
HP55・経40・攻27・防21
吹き飛ばす

くねくねハニー（Lv.1）
HP50・経300・攻30・防30
レベル-1の特殊攻撃

アメンジャ（Lv.-）
HP54・経20・攻18・防20
倍速・アイテムを投げる

ちゅうチンタラ（Lv.2）
HP15・経10・攻9・防10
通常攻撃のみ

まじしおいやん（Lv.2）
HP40・経35・攻10・防18
ちからの最大値-1の特殊攻撃

マルジロウ兄（Lv.2）
HP13・経11・攻9・防11
ころばせる特殊攻撃

大将どん（Lv.3）
HP31・経19・攻16・防19
魔法を跳ね返す

ボウヤー（Lv.1）
HP17・経10・攻11・防10
木の矢を撃つ

オトト軍曹（Lv.2）
HP40・経4・攻12・防4
水中から攻撃・水中でHP回復

ぬすっトド（Lv.1）
HP15・経10・攻0・防10
アイテムを盗んでワープする

ガマグッチ（Lv.2）
HP16・経25・攻0・防35
お金を盗んでワープする

テッポーウオー（Lv.1）
HP15・経30・攻5・防10
巻物に水をかける

ヤギ神官（Lv.2）
HP29・経19・攻17・防16
最大HPを一時的に半分にする特殊攻撃

アイアンヘッド（Lv.1）
HP40・経43・攻21・防19
3マス先まで攻撃する

ケンゴウ（Lv.1）
HP42・経19・攻19・防19
装備している盾をはじき飛ばす

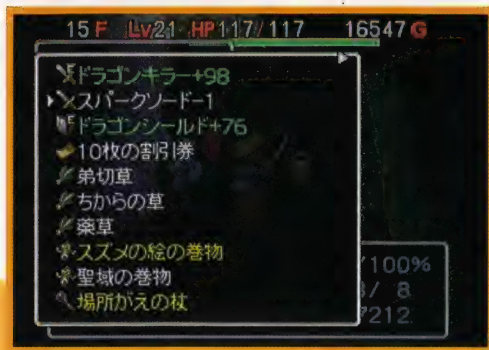
シップウ（Lv.2）
HP60・経85・攻18・防23
倍速で行動

パコレプキン（Lv.1）
HP38・経16・攻20・防16
壁をすり抜ける

ワラドール（Lv.1）
HP25・経14・攻13・防15
装備中の盾に呪いをかける

ヨロイグモ（Lv.-）
HP?・経?・攻?・防?
通常攻撃のみ

鬼ヶ島15Fまでに出現するアイテムデータ

シュテン山道初級から鬼ヶ島15Fまでに出現するアイテムのデータを紹介するぞ。アイテムの使い方ひとつで、ピンチを切り抜けられるかどうかが決まったりするので、よーく研究しよう。また、壺・杖などのお店での買い取り価格は、容量や能力値によって値段が変わってくるので注意してほしい。

アイテムの使い方次第で、シレンの冒険は楽に進めることができるのだ

◎武器

●名称	●特徴	●攻撃力	●印の数	●印	●販売価格	●買取り価格
こんぼう	堅い木を削りだした武器	3	3	-	300G	100G
長巻	柄が少し短めの剣	6	4	-	400G	200G
カタナ	風来人御用達の剣	10	5	-	700G	300G
どうたぬき	名刀鍛冶が作った剣	12	6	-	3600G	1200G
妖刀かまいたち	ひとふりで3方向に攻撃	5	4	三	6000G	2400G
ドレインバスター	ドレイン系の敵に効く	6	5	ド	10000G	5000G
一ツ目殺し	一ツ目の敵に効く	9	4	目	4500G	2000G
成仏のカマ	アンデッド系の敵に効く	5	5	仏	5000G	2000G
つるはし	壁を崩すことができる	2	5	掘	3500G	1600G
ごんぼう	食べられる（なくなる）	3	2	食	500G	250G
かつおぶし	食べられる（弱くなる）	4	2	か	2000G	1000G
使い捨ての剣	使うたびに弱くなる	35	3	捨	3000G	1500G
木づち	ワナを壊せる	3	5	木	4000G	2000G
スパークソード	数度の空振りで会心必中	7	6	ス	15000G	7500G
オトトスピア	水中を攻撃できる	4	5	水	4000G	1500G

◎盾

●名称	●特徴	●攻撃力	●印の数	●印	●販売価格	●買取り価格
皮の盾	サビない・ハラヘリ半分	4	5	皮	2000G	1000G
バトルカウンター	ダメージを敵に返す	7	5	バ	4000G	1000G
地雷ナバリの盾	爆発ダメージを半減する	8	5	爆	5000G	2000G
重装の盾	ハラヘリ2倍	15	3	重	3000G	1200G
ばん族の盾	ばん族が使用する盾	6	5	-	1500G	700G
うろこの盾	毒攻撃を無効化する	6	5	-	6000G	3000G
オオカブトの盾	頑丈な盾	10	5	-	7000G	3000G
見切りの盾	敵の攻撃をかわしやすい	2	5	見	10000G	5000G
矛の盾	攻撃可能で両手持ち	7	5	-	13000G	15000G

●種別	●アイテム名	●特徴	●販売価格	●買取り価格
杖	場所替えの杖	位置が入れ替わる	800	400
	ふきとばしの杖	敵を吹き飛ばす	500	250
	鈍足の杖	相手の速度を1/2にする	1200	400
	引きよせの杖	アイテムやモンスターなどを引き寄せる	800	400
	トンネルの杖	壁を崩して通路をつくる	2000	1000
	火ばしらの杖	5マス分の火柱が立つ	2500	1200
	ころばぬ先の杖	もっていると転ばない	1000	500
	物知りの杖	仲間やモンスターの情報がわかる	1000	500
	のりうつりの杖	仲間やモンスターに入れ替わる	500	250
飛び道具	木の矢	木の矢	20	5
	鉄の矢	鉄の矢。木の矢より攻撃力が高い	60	10
	銀の矢	すべてのものを貫通する	80	20
	デブータの石	射程内で近いモンスターにダメージ	150	70
	大砲の弾	転がして、何かに当たると爆発	100	50
腕輪	遠投の腕輪	全てのアイテムが銀の矢状態になる	4000	2000
	とうしの腕輪	モンスター・アイテムの位置がわかる	10000	5000
	百発百中の腕輪	投げた物が必ず当たる	7500	3000
	ちからの腕輪	ちから+3	5000	3400
	まじしおの腕輪	ちからを下げる攻撃を防ぐ	5000	2500
	まがりの腕輪	アイテムを投げると通路の角で曲がる	5000	2500
	くねくねよけの腕輪	レベルダウン攻撃を防ぐ	3000	1500
	ハラヘリよけの腕輪	ハラヘリ攻撃を防ぐ	5000	2500
巻物	識別の巻物	アイテムを識別する	500	250
	地の恵みの巻物	装備している盾の能力+1	1200	600
	天の恵みの巻物	装備している剣の能力+1	1200	600
	バクスイの巻物	部屋のモンスターが一定時間眠る	1200	600
	引き上げの巻物	装備しているアイテムを持って村に帰還	500	250
	おはらいの巻物	装備品の呪いがとける	1000	500
	分身の巻物	分身が出現	1000	500
	いかずちの巻物	室内のモンスターにダメージ	500	250
	炎上の巻物	周囲が燃えさかる	500	250
	聖域の巻物	床に置くと、その上をモンスターが直接攻撃できない	7500	2500
	大部屋の巻物	フロアを大部屋にかえる	2000	1000
	すいだしの巻物	壺からアイテムを吸い出す	3000	1500
	ワナけしの巻物	フロアのワナを消す	1000	500

●種別	●アイテム名	●特徴	●販売価格	●買取り価格
	水がれの巻物	フロアの水地形を干上がらせる	1500	750
	氷の巻物	水地形を凍らせる	1000	500
	ゾワゾワの巻物	周りのモンスターが反対側を攻撃する	1000	500
	持ち帰りの巻物	持っている全アイテムを持って村へ帰還	1000	500
壺	ほぞんの壺	材料以外のアイテムを入れられる	1200	600
	へんげの壺	入れたアイテムが変化する	2000	1000
	形見の壺	倒されたときに装備していた武器や盾が入って、そのフロアに残っている壺。倒された後、3回は残っている。	?	?
	ちょきんの壺	持っていると倒されてもお金が残る	2	1
	合成の壺	武器・盾・杖同士を合成できる	8000	4000
	ビックリの壺	？？？	?	?
	識別の壺	入れたアイテムを識別する	1000	500
	水がめ	水が入る。用途は様々	3000	1500
草・タネ	薬草	HPを50回復	100	50
	弟切草	HPを100回復・状態異常回復	500	250
	しあわせ草	レベル+1	2000	1000
	めぐすり草	ワナが見えるようになる	500	250
	火炎草	目の前のマスに炎をはく	700	350
	復活の草	HPが0になっても1回復活する	2500	1250
	命の草	最大HP+5	400	200
	力の草	ちから+1	1500	700
	毒消し草	ちから回復	400	200
	毒草	ちから-1・鈍足になる	1500	700
	高飛び草	フロアのどこかにワープする	300	150
	すばやさ草	倍速になる	300	150
	ドラゴン草	遠くまで炎をはく	500	250
	雑草	ただの雑草	50	25
	よくきき草	一定ターンの間、草や種の効果が倍増	1000	500
	胃拡張の種	最大満腹度+10%	400	200
おにぎり	おにぎり	満腹度+50%	100	50
	大きなおにぎり	満腹度+100%	200	100
	巨大なおにぎり	満腹度いっぱい・最大満腹度+5%	300	150
	特製おにぎり	満腹度いっぱい・HP回復・何らかのプラス効果	200	100
	まずそうなおにぎり	満腹度+30%・HP-5・何らかのマイナス効果	200	100

シュテン山道［中級］—後半—

中腹の村→シュテン山道

だんだんキツくなってきた！

中腹の行商人のお店の左側を進むとシュテン山道中級だ。ナタネ村から中腹の村までの間に、十分アイテムを集め、ここから先の少々ツライ道のりを乗り越えていこう。特に13Fには要注意だ！

ここが山頂に向かう中級の入り口だ

8F・流転の石窟 ランダムダンジョン

コドモ戦車はかなりツライ。絶えずシレンとの距離を取りながら鉄の矢で攻撃してくる。通路に引き込めば倒せるので、うまく誘導しよう。また、毒サソリはもらえる経験値が多いので、確実に倒せ！

出現モンスター
- ンドゥバ
- コドモ戦車
- 毒サソリ
- ゲイズ

通路に誘導すれば簡単に倒せるぞ

9–10F・大峡谷 シャッフルダンジョン

出現モンスターがかなり凶悪になってくる。一時的に力を半減させるヒツジ神官や、シレンに向かってモンスターを投げたり、シレンをワナに投げるタイガーウッホ。さらに、装備中の盾をはじき飛ばすケンゴウには要注意。これらのモンスターは、できれば接近される前に倒してしまいたい。タイガーウッホが投げたモンスターに囲まれる危険もあるので、ピンチ用の巻物などを忘れずに。

出現モンスター
- ンドゥバ
- コドモ戦車
- タイガーウッホ
- ヒツジ神官
- イダテン
- 大将どん
- ケンゴウ

力が下がれば攻撃力が落ちる！キツイ

この辺では空腹にも注意。おにぎりは？

盾を飛ばされると、2度と戻らぬことも

11–12F・幻影深山 シャッフルダンジョン

なんと言っても最大の敵はケンゴウ。このフロアのほとんどは橋で構成されているので、盾を飛ばされるとひとたまりもない。せっかくいい盾を持っていても、一瞬で失ってしまうことになる。接近戦を挑まずに、間接攻撃で倒すか、草や杖などで対処していこう。アスカが仲間にいる場合は、彼女を後ろに配置しておけば、盾を飛ばされてもアスカが装備してくれるので大丈夫。ぜひ連れていこう！

出現モンスター
- 大将どん
- ケンゴウ
- ショウカンマル
- ヤギ神官
- パコレプキン

ヤギ神官の魔法も結構ツライのだ

ここでの召喚のワナは踏まないように

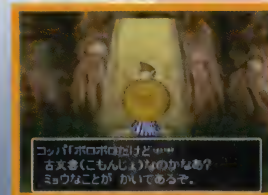
ここで盾を飛ばされると無くなっちゃう

13F・源流の魔窟

中級最後のフロアには、落ちているアイテムをシレンに投げる上に、倍速で行動するモンスター、アメンジャが3体いる。火炎草を投げてきたりして、あっという間に体力を削られてしまう。投げてきたアイテムをも燃やす「炎上の巻物」や「火柱の杖」を使って倒すといいだろう。また、鈍足のワナや眠りガスのワナも多く設置されているので、ヘタに動くと、何もできずに倒されてしまう。要注意だ。

出現モンスター
- アメンジャ

倍速のアメンジャに囲まれないように

火柱の杖なら投げたアイテムをも燃やす

初めてクリアすると、古文書が手に入る

シュテン山道［上級］

ナタネ村→中腹の村

ナタネ村 → 1~2F 滝壺深部 → 3~4F 山中の洞窟 → 5~6F ヒズメ岩壁 → 7~8F 暗夜空洞 → 中腹の村

中腹までなら大丈夫！

中級の13Fと、ナタネ村の海岸で手に入れた古文書の切れはしを合わせて、村のほこらにおさめると上級に行けるようになる。中級をクリアする腕があれば、中腹の村までは、まず大丈夫だろう。

滝の裏側から上級へ行けるようになる

1−2F・滝壺深部 シャッフルダンジョン

広々としたフロアで、出てくるモンスターは最弱クラス。隅々まで探索して落ちている全アイテムを拾っておこう。先のことを考えて、あらかじめけいこ場でLv.3まで上げてから来れば、言うことなしだ。

出現モンスター
- マムル
- あなぐらマムル
- チンタラ

しっかりとアイテムを拾っておこう

3−4F・山中の洞窟 ランダムダンジョン

どのモンスターもこれまでに登場しているので、気をつけるべきことは分かっているはず。後半のためにもなるべく多くのアイテムを集め、レベルも6以上にはしておきたい。マルジロウに転ばされて、壺が割れてしまうのはイヤなので、転ぬ先の杖を持っているといいだろう。また、ケロケロ雨のワナが設置されているので、踏まないですむように、できれば目薬草を飲んでおきたいところだ。

出現モンスター
- ピコタン
- にぎりみならい
- マルジロウ
- しおいやん
- スイテキマル

ケロケロ雨のワナはなるべく踏みたくない

行商人から必要なアイテムを買おう

ワナとモンスターの2重苦。これはキツイ

5−6F・ヒズメ岩壁 ランダムダンジョン

間接攻撃系のボウヤーが登場。一直線に並ばないように斜め移動しながら近づいて攻撃しよう。最もコワイのは、ボウヤーがモンスターを倒し、コドモ戦車やオヤジ戦車にレベルアップすること。それだけは避けたいところだ。ぬすっトドは、アイテムを盗まれても倒せば取り戻せる。逆に、盗まれる前に倒せば、必ずアイテムを落としていってくれる。うまく倒して、手持ちアイテムを増やしたい。

出現モンスター
- しおいやん
- スイテキマル
- ボウヤー
- ぬすっトド

通路をうまく利用するのもボウヤー攻略法

ここにモンスターが殺到すると…恐怖

盗まれる前に倒せば、アイテムが手に入る

7−8F・暗夜空洞 ランダムダンジョン

ついに出ましたタイガーウッホにコドモ戦車。こいつらはちょっとばかしタチが悪い。各個撃破できれば、特に問題はないが、集団になったり、ワナと組み合わさると最悪。特に、コドモ戦車がレベルアップして、大砲を撃つオヤジ戦車になると、さらにレベルアップの確率があがり、2倍速のイッテツ戦車へ一気に躍進してしまうことがある。火柱の杖や炎上の巻物を使う以外、生きる道はないかも…。

出現モンスター
- ぬすっトド
- タイガーウッホ
- コドモ戦車
- ワルキチ

これは最悪。炎系が有効なのだが…

イッテツ戦車とともに昇天。勝ち目は…

水地形を越えてくるワルキチ

シュテン山道［上級］

中腹の村→シュテン山頂

中腹の村 ▶ 9F 断崖の風穴 ▶ 10〜11F 古都の遺跡 ▶ 12F 源流の魔窟 ▶ 13〜14F 白銀霊峰 ▶ 15F 女王グモの巣 ▶ シュテン山頂

9F・断崖の風穴 ランダムダンジョン

上級の醍醐味はマゼルンの合成。ここから先の3フロアに合成モンスターのマゼルンが登場する。いままで集めてきた「+2」以上の武器や盾を、合成の壺やマゼルンを使って一気に強化しよう！マゼルンを利用すれば、草や巻物との合成もできるので、いろいろ試そう。

出現モンスター
- マゼルン
- タイガーウッホ
- コドモ戦車
- ヤミキチ
- パコレプキン

モンスターも強いのでムリは禁物だぞ

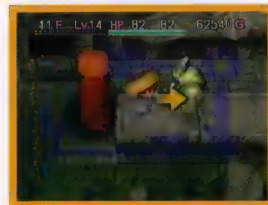
10－11F・古都の遺跡 シャッフルダンジョン

このフロアから、モンスターが格段に強くなってくる。アイアンヘッド、ゴーレムは攻撃力・防御力ともに高い強敵だ。どちらも一ツ目モンスターなので、武器に「一ツ目殺し」を合成しておくといいだろう。11Fでは、またしてもケンゴウが立ちはだかる。必ず、カベかアスカを背にして戦うように心がけよう。

出現モンスター
- マゼルン
- アイアンヘッド
- ゴーレム
- ケンゴウ

3マス先まで攻撃してくるアイアンヘッド

異種合成で剣に火の印をつけてみた

はじかれてマーモに盾があたると…

12F・源流の魔窟

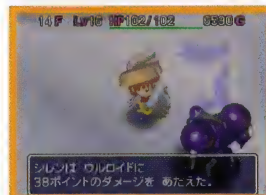
中級と同じく、アメンジャ3体が登場。攻略法も中級と同じだ。

出現モンスター
- アメンジャ

体力を回復してから次のフロアへ

13－14F・白銀霊峰 シャッフルダンジョン

あと3フロアで上級も終わり、ってことでモンスターのラインナップもかなりキツイ。パ王に封印されて、回復アイテムも使えず、杖も巻物も使えない状態で敵に囲まれる…、なんて想像もしたくないシチュエーションが存在するのだ。15Fで必要になりそうなアイテム以外は、惜しみなくじゃんじゃん使って切り抜けよう。それでもピンチになったら、いさぎよく引き上げる勇気も必要だぞ。

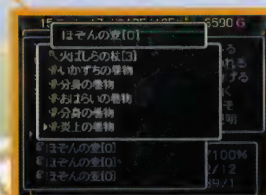
出現モンスター
- パ王
- ウルロイド
- バットカンガルー
- 岩獣ズドン
- シップウ
- ボーンドラゴン

パ王の封印の杖はかなりやっかいだ

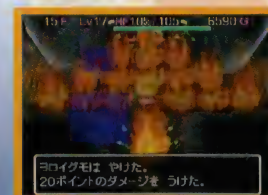
ウルロイドの爆弾攻撃も厳しいぞ

最高の材料がゴロゴロしているのは魅力

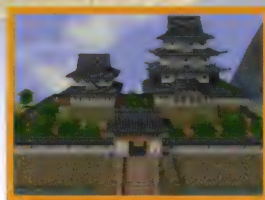
15F・女王グモの巣

ボスの女王グモが待ちかまえる最後のフロア。フロアに始めからいる大量のヨロイグモに加えて、女王グモが次々とヨロイグモを産み出すので、いくら倒してもキリがない。囲まれないように素早く通路に入って、火柱の杖を使い、女王グモへ近づこう。そして、同じく火柱の杖か炎上の巻物で女王グモを炎に包めば楽勝だ。また、高飛び草で一気に女王グモの側に飛び、聖域の巻物で攻撃を防ぎながら、直接攻撃で倒すのもいいだろう。ここを抜ければゴールだぞ！

出現モンスター
- ヨロイグモ
- 女王グモ

上が女王グモの間。通路で火柱の杖を！

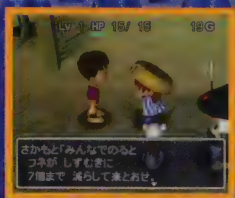
ピンチ用には分身かバクスイの巻物が◎

こうなればあとは楽勝。待つだけでOKだ

城が完成したら、いよいよ鬼退治だ！

鬼の破壊行動にもめげずに城を完成させることができたら、いよいよ鬼一族の本拠地、鬼ヶ島へ乗り込むことになる。もちろんだが、今までのシュテン山道よりも厳しく、長い道のりが待ち受けている。いきなり乗り込んだりせずに、十分な下準備を整えてから出かけよう。とりあえず、ここで紹介しているチェック項目をよく読んでおくこと。加えて、自分なりの対策も考えておこうね。

ついにお城ができた！つらかった…

そしていよいよ鬼ヶ島へゴーだ！

鬼ヶ島直前Check 1 持ち物は7個まで！

鬼ヶ島へ持ち込むことができる荷物は7個まで。持っていきたい荷物が多いようなら、倉庫でほぞんの壺に荷物をいれておけば、最大6×7で42個の荷物を持っていくことができる。

今までよりも持てる荷物が少ないのだ

鬼ヶ島直前Check 2 アスカの装備も整える

鬼ヶ島でも活躍してくれるアスカ。彼女を最大限に生かすために、彼女用の武器・盾・腕輪を用意しておくこと。強い武器を育てて渡してやれば、シレンもかなり楽になるはずだ。

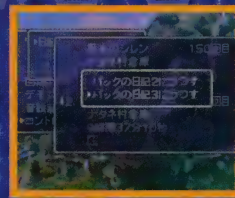
アスカにもどんどん活躍してもらおう

鬼ヶ島直前Check 3 未識別対策はOK？

ナタネ村から持ち込んだもの以外の、ほとんど全てが未識別で登場する。いざというときに未識別では困るので、識別の壺や識別の巻物を用意しておいた方がいいだろう。

ほとんど全てのアイテムが未識別だ

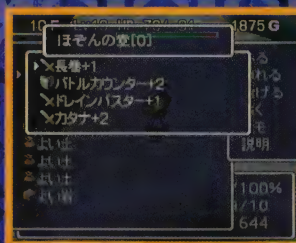
鬼ヶ島直前Check 4 コントラーラパック使う？

初級以外だと、最後に倉庫に預けたものと手持ちのお金とアイテムが無くなるが、コントローラパックにバックアップを取ることができる。どうしても…、と言う人はやっておきます？

安心のため？でも邪道？さぁどうする

鬼ヶ島直前Check 5 剣と盾の強化。合成を極める

鬼ヶ島に行くまでに、武器と盾を「+20」ぐらいには育てておきたい。さらに、「印」の特殊効果もしっかりつけておこう。武器は「カタナ」を元に最低でも「妖刀かまいたち」を、盾は「オオカブトの盾」を元に最低でも皮の盾を合成しておこう。また、下に紹介しているように、マゼルンを使った異種合成を利用して、特殊な「印」をつけるとさらに便利。どんな効果があるのかは、実際に試してもらうとして、オススメは武器に「ドラゴン草」を、盾に「おとぎり草」と「しあわせ草」を合成すると、とてもグッドな装備になるぞ。鬼ヶ島出発前に異種合成するにはシュテン山道上級の9～11Fに行く必要があるけど、城完成後はボスがいないので、山頂に到達するのはさほど難しくないのだ。

マゼルンの異種合成

合成するアイテム	印
●ドラゴン草	火
●弟切草	回
●ちからの草	力
●しあわせ草	幸
●おにぎり	お
●バクスイの巻物	眠

いままで集めた+1以上の武器をどんどん合成して強化していこう

マゼルンを利用するときは、くれぐれも倒せるだけの余裕を持つこと

なかには合成でしか誕生しない武器もある。その一つ「大三元の剣」

こちらは「大三元の盾」。特定のアイテムを合成するとできるらしい

鬼ヶ島 ―前半―

鬼ヶ島1F→15F

準備ができたらGO！

準備が整ったら、いざ鬼ヶ島へ。お店での買い物用にある程度のお金を持っていった方が吉。それともどろぼうしちゃう？

超欲しい盾発見！でもお金が全然ない…。サイテー

1−2F

いままでのシュテン山道と違って、暗く見通しが悪いダンジョンだ。また、鬼ヶ島は、一部の固定フロアを除いて、全フロアがランダムダンジョンになっている。1〜2Fでは最弱クラスのモンスターしか登場しないので、しっかり探索しておこう。また1Fを出ると、イベントがおこり、キララが仲間に加わってくれるぞ。

出現モンスター
- マムル
- チンタラ
- あなぐらマムル

ときどき話しかけて状態を把握しよう

3−4F

まだまだ序盤戦なので、クセのあるモンスターは出てこない。が、鬼ヶ島は、全フロアを通じてほとんどのワナがしかけられているので、そちらには注意したい。また、このフロアから先には、シレンの仲間がいることがある。なるべく早く一緒に行動したいので、フロアはできるだけくまなく探索したほうがいいだろう。

出現モンスター
- あなぐらマムル
- にぎりみならい
- ケロ坊主
- 足軽どん

アスカに出会ったら強い装備をさせよう

5−6F

鬼ヶ島だけに出てくる、鬼系のモンスターが登場する。が、チビオニは特に特徴のあるモンスターではないので大丈夫。どちらかと言うと、先が長いので、後の食料不足につながるハラヘリーニョのハラヘリ攻撃はなるべく受けずにすごしたい。また、水地形が出てくる場合もあるので、オトト系は早めに倒そう。

出現モンスター
- にぎりみならい
- チビオニ
- スイテキマル
- オトト兵
- オトト軍曹
- ハラヘリーニョ

レアアイテムはすかさず買っておこう

7−8F

倒すと「ちからの草」を落としていってくれるMr.ブーンが魅力的。比較的経験値を多めにくれる毒サソリは、確実に倒しておきたいところだ。さして強い敵ではないが、ゲイズの催眠術にかかると、大切な復活の草などを飲んでしまう場合がある。精神的にもダメージをかなり受ける攻撃なので、なるべく近づかないで倒してしまおう。

出現モンスター
- オトト大将
- テッポーウオー
- ンドゥバ
- オトト兵
- オトト軍曹
- 侍どん
- Mr.ブーン
- ハラヘリーニョ
- 毒サソリ
- ゲイズ
- ヤミキチ

フロアが全体が凍っていることもある

9−10F

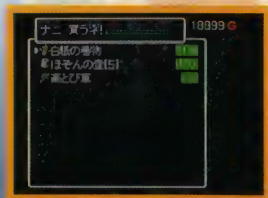
このあたりから要注意モンスターが出現し始める。ここで注意したいのは、ケロケロ坊主とにぎりへんげ。かたや、武器や盾を弱くするという特殊能力を持ち、かたや持っているアイテムをおにぎりに変えてしまう。どちらもあまり近づきたくない敵だ。逆に、Mr.ヘリコは、倒すと高確率でしあわせ草が手に入る。

出現モンスター
- ケロケロ坊主
- にぎりへんげ
- ショウカンマル
- ジライヤ
- ヒツジ神官
- 侍どん
- コドモ戦車
- Mr.ブーン
- Mr.ヘリコ
- ガマグッチ
- マゼルン
- ワラドール
- ゴーレム

ヒツジ神官の魔法もイヤなカンジだ

11−12F

ガマラのレベルアップ版、ガマグッチ以外はすでに遭遇したことのあるモンスター。このフロアでもっとも気をつけなければいけないのは、ケンゴウだってことは一目瞭然だよね。ここで盾を失うというのは、この先が無いに等しい。鬼ヶ島のお店などでいいものをゲットできていれば、マゼルンで合成するのもいいだろう。

出現モンスター
- ヤギ神官
- ケンゴウ
- ショウカンマル
- ジライヤ
- ヒツジ神官
- 大将どん
- ガマグッチ
- マゼルン
- ゴーレム

合成しても役に立つ白紙の巻物

13-14F

一時的にHPを半分にするヤギ神官、レベルを1つ下げるくねくねハニー、大砲を発射するオヤジ戦車。さらにアイテムを投げてくるヒマガッパにアメンジャ。まさに最悪の顔ぶれだ。特に、オヤジ戦車がレベルアップしてしまうと、それこそ地獄。あまり深追いせずに、出口を見つけたら駆け込んでしまうのも一計だ。

出現モンスター

- ヤギ神官
- ケンゴウ
- ショウカンマル
- ジライヤ
- ヒツジ神官
- マゼモン
- マゼルン
- オヤジ戦車
- テッポウ竜
- ひまガッパ
- チビオニ
- バコレプキーナ
- ヨロイグモ
- アメンジャ
- くねくねハニー

封印の杖を持っていたらぜひ使おう

15F

コドモ戦車の矢や、オヤジ戦車の大砲の弾は、ヒマキチならば投げ返してくれる。うまくヒマキチが彼らの正面に立ってくれるとありがたい。さて、序盤戦はココまで。次のフロアでは、今までにもまして熾烈な戦いが待ち受けているので、引くも進むもできるように、しっかりとアイテムの点検をして、HPも回復しておこう。

出現モンスター

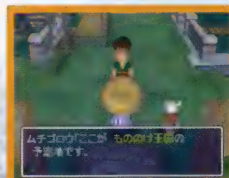
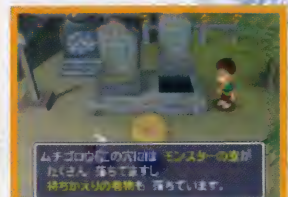
- オヤジ戦車
- テッポウ竜
- ひまガッパ
- アメンジャ
- ゴツオニ
- バコレプキーナ

万全の体勢で次のフロアへ進め！

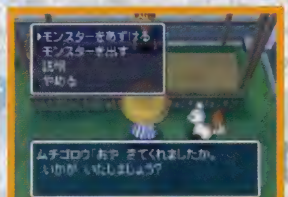
まだまだあるぞ！ なぞのダンジョン

今月は鬼ヶ島15Fまでを紹介したが、もちろん鬼ヶ島が最後のダンジョンではない！今回明らかにできるだけでも、2つのダンジョンが隠されている。さらにシレンの冒険は続くのだった…。

もののけ王国

モンスターを捕まえて、シレンの仲間にすることができるアイテム「モンスターの壺」と、捕まえたモンスターを動物園のように1カ所に集める「もののけ王国」の存在は以前にも紹介した。が、モンスターの壺を手に入れることができるのは、この隠しダンジョンだけだったとは…。150匹以上のモンスター全種類を集めて、もののけ王国を完成させられるだろうか？

もののけ王国を完成させるのは大変

このダンジョンにモンスターの壺がおちているのだ！

捕まえたモンスターは、仲間として連れ歩くこともできる

モンスターに向かって壺を投げれば捕まえることができる

もののけ王国にモンスターを預けたり、また連れていったり…

ワナ師のダンジョン

とある場所に突然開いた謎のダンジョン。このダンジョンの中では、ワナを拾ったり、仕掛けたりすることができるという。シレンが上に乗ることでワナが作動することはなく、シレンに対する土偶の影響も少ない。シレンは、拾ったワナを仕掛けてモンスターがそれを作動させてダメージを受けることで経験値を得ていくのだ！今までのダンジョンとはひと味違うぞ！

シレンはワナにかからないのだ

モンスターをワナにかけてやろう

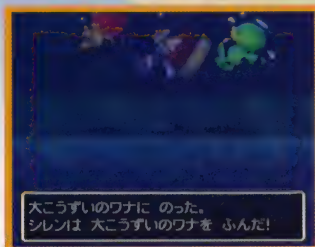
ワナの上を通過すると、作動せずに拾うことができる

拾ったワナをフロアに仕掛けて、モンスターを倒していくのだ！

シレンではなく、モンスターがワナにかかるぞ

今までとは立場が逆転！ひと味違う面白さが味わえるのだ

これぞ「シレン道」。不幸自慢大会開催！

「シレン道」、これすなわち試練道。苦労を重ねながら、解法を見つる面白さ。ゆえに、めちゃめちゃ辛くて、ゲームカセットをぶっ壊したくなり、それでもまだ怒りや絶望感が収まりきらないこともある。「シレン道を極めたる者、不幸自慢をしたがるものなり」言い伝えは本当だったんじゃぁぁぁぁ。

信じられないほど、イヤな仕掛けが豊富。最低なモンスターもどっさり！

俺の盾を売るな！

ケンゴウってタチ悪いよね。あとあいつ、行商人。こないださぁ、気分良くダンジョンを探索してたワケ。そしたらケンゴウがくるじゃん。ヤだな、っと思ったらやっぱし盾を飛ばされたんだよね。でもまぁ盾は無事だったワケ。そしたらよ、そこに行商人が来て、俺の盾を拾ったんだよね。んで、俺に売りつけやがるんだよ。買ったよ！しょうがねぇから。まんま「バリ島ネタ」(67ページ参照)じゃん…。

談話：編集部 ケイ少佐

燃えてしまった俺の武器

「マゼルンで合成をしよう」そう思っただけなんです。前からマゼルンが歩いてきたんですよ。だから装備していた剣を投げて、マゼルンに飲み込ませたんです。そこで気づいたんですよ。素手でコイツを倒せないって。HPもピンチだし、火炎草とかも持ってない。あ、火柱の杖があった！使いましたとも。マゼルン目がけて振りましたよ。強烈な火柱がマゼルンを焼きましたよ。ついでに、マゼルンが落とした「カタナ+17」も業火に焼かれてなくなりました…。

談話：編集部 中植茂久　イラスト：中植茂久

あぁ、「形見の壺」よ…

快調に冒険を続けながら、しこしこと「妖刀かまいたちの剣」を鍛え、「+27」にまで育てた時の事です。気のゆるみからか、初級の奈落山峡9Fで力つきてしまい「かまいたち+27」を失いました。しかし私は慌てません。そうです！前の冒険で倒れた時の装備品の入った「形見の壺」が、倒れてしまったフロアに落ちているはずです。私は形見の壺を奪還するために再びダンジョンへ入り、問題の9Fへ無事に到達。そして形見の壺も手に入れました。鼻歌まじりに、壺を割って中身を取り出そうとすると…。まわり絶壁です。しかたないので壁のある所へ行こうとすると、前から「にぎりへんげ」が近づいてきます。壺を割ることしか頭にない私は、さっさと倒してしまうつもりでした。するとどうでしょう。こともあろうに、例の「おにぎり」攻撃を仕掛けてくるではありませんか！しかも、よりによって、アイテムは満杯なのに、狙ったかのように、さっき奪還した形見の壺を「おにぎり」にされてしまいました。最低です。それからどうしたかって？しばらく倉庫に置いておきましたよ。食べるにはあまりにももったいなくて…。

談話：編集部 ケイ少佐　イラスト：中植茂久

不幸自慢大募集

読者の皆さんからの不幸話を大募集します。『風来のシレン2』プレイ中のいろんな不幸話を、ハガキ・封書・Fax・E-mailのいずれかで送って下さい。掲載させていただいた方には記念品を、中植先生のイラスト付きで掲載させていただいた場合は、掲載に使用した中植先生直筆イラストをプレゼント。どんどん送ってね！

あて先
〒102-0074 千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「シレン道」係
Fax：03-3230-0675
E-mail：64siren@pc.mycom.co.jp

イジワルなワナや凶悪なモンスターにいじめられながらも、遊び続けてしまう『風来のシレン2』。発売から約ひと月。そんなイジワルな事を考えた開発者に直撃インタビュー！

チュンソフト代表取締役

1964年香川県生まれ。高校3年の時に作った名作ゲーム「ドアドア」の資金をもとに、大学2年で会社を設立。代表作に「トルネコ」「弟切草」など多数。

チュンソフト ゲームプロデューサー

1961年千葉県生まれ。1992年チュンソフト入社以来、ひたすら「風来のシレン」シリーズを作り続けている。現在は「風来のシレンGB2」を制作中。

発売から約ひと月。ユーザーの反応は？

―― まずは、ちょっと遅いですが発売おめでとうございます！ユーザーの反応はいかがですか？

中村 そうですねえ、『シレン1』（SFC版の初代『シレン』）とか『トルネコ』をやっていただいた方にはひきつづきやっていただいてますね。けれど、小学生に売りたい！という野望があるんですが、アンケートの戻りを見るとやっぱり小学生は数パーセントで、あとは中学生、高校生、20代、30代。

―― 一番中心になる年代は？

中村 やっぱり中学生かな？

冨江 社会人じゃない？

中村 あ、そうか、20代と30代でわけてるから。たしかにそうかも。

冨江 まあ、小学生もいるんですけど、やっぱりシレンをやったことがある20代30代の人が多いですね。一番下は、アンケートハガキによると小学校2年生ぐらいですね。

―― なるほど。だってイジワルなゲームですもんね。

中村 いやいやいや、そんなことないですよ（笑）。

―― ユーザーからの反響にはどんなのがありますか？

冨江 やっぱり濃い人たちはどんどん進んで、先へ先へと話が進んでて、今では早解きとか、そういったことが、よく話題になってるようですね。

―― 開発の方がプレイすると、どれぐらいの時間でエンディングに？

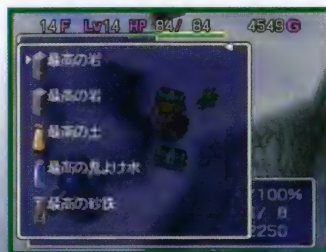
冨江 どれぐらいですかね、ま、早い人は4時間ぐらいとか、3時間半で解けるかなぁ？ ま、たいてい4時間ぐらいですね。（剣や盾を）全然育てたりしないで先へ先へと進んじゃうっていうやり方ですけど。

中村 ユーザーからは、3時間台が2人来てますね。（10月3日現在）

冨江 城を造るまでは3時間で行けるんじゃないかな。最近なんか、タイムアタックに関しての分析がすごくて、何回もセーブしてやりなおして、このイベントまで何分で行ければOKと、区切りをつけてやってるらしいですよ（笑）。

―― 育てないで行けばそれぐらいの時間で解けるんですね。

冨江 材料は山頂の村で売ってるんで、全部手持ちのアイテムを売って足りない材料は買っちゃうんです。

―― やなシレンですね。子供のくせに金にまかせて城を造るって…。

◆城を建てるには材料が必要。ダンジョンで集めなくちゃいけないんだけど、これがまた大変

『風来のシレン2』は救済措置がある

―― 今回の『風来のシレン2』には前作に比べるとかなり救済措置がありますよね？形見の壺ですとか。

中村 形見の壺は、ぼくはけっこうヒットかなと思って。やられたときに、くやしいんだけど、まだ可能性が残ってるっていうね、その、すごく熱い感じがいいなと自分では思ってます（笑）。

冨江 でも、強い武器だとたいていはすごい奥の方まで行ってるから、きついことはきついんですけど(笑)。

中村 ま、ほとんど取れないんですけどね。でも、なんか可能性が残っている感じっていうのが、真っ白にならなくっていいかな。

―― 形見の壺を取るためにも、予備の剣とか育てておかないといけませんね。

冨江 それはそうかもしれない(笑)。ただ、ケンゴウ系に武器を飛ばされると、どうしようもないですけどね。あれは一番きついですね。

―― 泣かされてますよ。ケンゴウ系が出てきたら即逃げますもん。後ろにアスカがいてくれると助かりますけどね。

冨江 アスカはいいですけどね。ヒマキチだと最悪ですよ。

―― それでも、かなりユーザーにやさしいシステムもありますよね。このへんは低年齢層にもやってほしいっていうと気持ちからですか？

中村 貯金の壺もそうなんですが、これは私がこだわった事で、基本的に『不思議のダンジョン』シリーズというのは死んだらゼロリセットというのが基本なんです。でも、やり続けることで少しずつでも楽になっていく感じ、従来のRPGにあったお助けというか…そういうシステムを少し入れることによって、あるテクニックが身に付かないと絶対先に行けないというんじゃなく、ちょっとずつでもいいからやってれば、いつかは剣と盾が強くなってクリアできるよっていう、システムを入れたかったんです。せっかく買ってもらったら、一応エンディングまでは行ってもらいたいと思いますので。

アイテムやモンスターのお話

―― 登場するアイテムも前作より多いですよね。

冨江 そうですね。削ったものもありますけど、トータルすると数は増えてます。中でも「○○○」（エンディング後に登場するナゾのアイテム）って面白いですよね。あれが一番最後に、ユーザーの中に残るんじゃないでしょうか。謎として。なかなか出てこない話があるんです。

中村　謎として残るってなに？

冨江　結構でてこない話があるんです。どっちかというと一発ギャグばかりなんだけど、中には連続小説とか、愛の劇場とかあったりするんで。9話ほど入ってます（笑）。

――　モンスターも、新しい特殊攻撃をしてくるやつがいますよね？気をつけたほうがいいモンスターは？

中村　やっぱりタイガーウッホじゃないですかね？タイガーウッホとマゼルンかなぁ。

――　タイガーウッホって、気を付けようとしても難しいじゃないですか。どうしたら対処できますか？

冨江　難しいですねぇ。どうしたらいいんでしょうねぇ（笑）。なるべく離れたところから攻撃してやっつけるとか。

中村　やはり、こっちが予測不能なことがヤツに関してはおこるんで、それがなんか楽しいですね。

――　楽しいというか、楽しくないというか…。

冨江　たぶん、ゲーム中ではあんまり起こらないんですけど、タイガーウッホって、近くにモンスターハウスがあったら、その中に投げ込むんですよ。シレンを。ただ、そのシチュエーションって、普通にゲームやってるとほとんどないですけどね。

――　モンスターハウスに投げ込まれて、しかもワナがあったら…。

冨江　ロムカセット壊したくなりますよね（笑）。

――　笑い事じゃないですよ…。初めて出会ったモンスターは「物知りの杖」を使わないと、どんな敵かわからないですしね。

冨江　でも（「物知りの杖」を使っても）くだらないことしか書いてないしね。

――　あの文面は、誰が考えたんですか？

冨江　あれは麻野一哉さんっていうサウンドノベルの監督をやってた人に手伝ってもらってます。

↑シレンをワナに向かって放り投げたり、モンスターや仲間をシレンに向かって放り投げたりするタイガーウッホ。こんなイヤなのがウヨウヨいる

――　でも、モンスターってかなり多いじゃないですか、だんだん考えるのがいいかげんになってきたりしません？

冨江　もともと本人もいいかげんだったりして（笑）。

――　おすすめの武器や防具ってあります？

冨江　一長一短の武器が好きなんで、如意棒（両手持ちの武器で、攻撃するとシレンが後ろに下がる）とかいいかなと思うんですが。でもあれ両手もちなんですよね。あとバトルカウンターなんかいいですね。印を重ねがけするとおいしいし。

――　「印の重ねがけ」ってけっこう、いいんですよね。でもつけることができる印の数に上限があるのでむやみにできませんよね。あの印の数を制限したってのはバランス的に考えてのことなんですよね？

冨江　社長（中村さん）からの提案だったんですけど、前作の場合、最終的にみんな同じ剣になっちゃって目指すところが一緒で遊びが少ないと。やっぱり個性をだしたいということで。重ねがけもそうなんですけど、前作だと1度能力を加えたらもう必要がないじゃないですか。すぐ合成する要素がなくなっちゃって、頭打ちになっちゃう。徐々に欲しい能力を選んでいくという部分を入れた方がいいと考えたわけです。

↑異種合成をしてくれる合成モンスターのマゼルン

行商人のアイディアバリ島ネタ

――　ワナとかモンスターもそうですけど、とにかくイヤな仕掛けが多いですよね。よくそんなひどいものを考えつきますよね、次から次へと。

冨江　それは社長の性格じゃないですか？（爆笑）

中村　なんでだよ～（笑）。

――　ああいうのって、合宿（ゲーム開発のアイディアを練るため、開発者が泊まり込みで考えを出し合う）のときに、みんなでひどいことを考えまくるんですよね？

中村　別にひどいことを考えてるわけじゃないですよ～（笑）。ただ理想的なのは、一見役に立つように見えるんだけども、使い方をあやまると、ひどい目にあったりするっていう。で、自分で「ああ、そうだよ。俺がわるかったんだ」というのが面白いなって。例えば、遠投の腕輪とかもまさにそのとおりで、普通の矢とかが壁を突き抜けて飛んで非常に便利だけども、あれをつけたままで合成の壺を割ろうとすると、壺がどっかいっちゃう。すごい理にかなってるじゃないですか（笑）。アイディアを考えるときは、みんなで話しながらですね。行商人がアイテムを拾っていくっていうのも「バリ島ネタ」っていう…。

冨江　バリ島にだれかが遊びにいった時に、バリ島って売り子がすごいんですよ。「もの買ってくれ」ってすごく寄って来るんです。ある日、浜辺にサンダルを脱いでサーフィンをして、帰ってきたらサンダルがないんです。あれ？俺のサンダルどこいった？って見てみたら、横にいた売り子が売ってた。「サンダルいらないか？」って（笑）。

中村　でもそのサンダルはやっぱ買わなきゃいけないでしょ。ないと困るからやっぱり買う（笑）。この面白さはやっぱりシレン向きだって話をしてたんですよ。

冨江　行商人のアイディアはこのへんからきてます。

――　そういうイヤ体験から生まれてくるイヤなやつがいるんですね。どんどんどんどん、プレイヤーをいじめてやろうって思ってません？

中村　だから別にいじめてるわけじゃないんですよ～（笑）。

↑そんなこんなで生まれた行商人。いろんな実体験がゲームのアイディアになるってワケだね

開発者も忘れるほどたくさんある仕掛け

――　あれだけいろんな仕掛けがあると、実際に作りながらプレイをしてて、いろいろと悲惨な目にも合わされてますよね？

中村　自分で悲惨な目にあうこともあるし、予定してた味とかが出ないこともあるし。逆に考えてなかった面白さがあったりとか、両方ですね。

冨江　だから作るときに、考え方として、一事象で閉じてしまうようなものじゃなくって、広がりの可能性があるものを企画で考えて、いちおうその場では「そうするとこういうことが起こるよね」みたいなことを話し合うんです。でも、実際プログラムしてみると、もっと別なことが起こるとか。

中村　ぼくは一番わかりやすくて、わかってて悔しかったのは、水中モンスターに攻撃されても、自分は手出しできないじゃないですか。頭に来ますよね。石をなげて当たれば攻撃できるんだっていうことに自分で気がついて、やっつけてニヤっとかして。そしたらモンスターがアイテム落としたんですよ。「ラッキー」とか思っても拾えないんですよね、

水の中だから。やっぱりそういうのはシステムが折り重なって発生する面白さですね。

冨江　あまりにも作った仕掛けが多いんで完全に忘れてる物もあるんですよ。たとえば大部屋の巻物を読んだ瞬間にピロピロピロンって音がするんで、いってみたら黄金の間につながる黄金階段で。その時は、黄金階段って存在自体全然頭の中に入ってなかったんで、びっくりしたことがあったり。一瞬「これバグじゃないかな？」っていうこともよくありましたね。あとは、クリア後のダンジョンに、フロア内のアイテムが動き出す巻物が出てくるんですけど、それと転ばしの土偶がセットになると最悪ですよ。ドーンとかいって転ばされて、その巻物と他のアイテムを落としちゃって。いっしょけんめい動き回るアイテムを集めてフーッと思ったら、またドーンとかいって。もう、転ばされるわアイテムは逃げるわで泣きそうになりますね。

――　土偶のアイディアもオモシロイですよね。あれも初めからあったアイディアなんですか？

冨江　土偶はそうですね。だいぶかわりましたけど。最初の段階では、どっちかというとアイテムだったんですよ。どこかに置いて効果をもつ、それがテーマだったんです。その線で作ったら面白くなるかなと、思ったんですけど、なかなか面白くならなくて、それで四苦八苦して、結局土偶になったんです。

合成アイテムのちょっとしたヒント

――　今回、マゼルンの異種合成も新しい要素ですよね。あれってかなりいろんな合成ができると思うんですけど、隠してる要素についてなんかヒントをくださいよ！

冨江　例えば…大三元の剣と盾。麻雀…とかって言っちゃってもいいのかな？ 麻雀を知ってるとわかるかも（笑）。

――　合成することで、何か別の武器になったりもするわけですね。そんな合成のアイディアもたくさん出たんじゃないですか？

冨江　いや、アイデアはもっとふくらむはずだったのが、逆にちょっと出ないってことが多くて。たとえば、いろいろな印の文字があるんですけど、これを読めるように並べると、何かのアイテムになるとか考えたんです。「成龍会」にするとドスになるとかね（笑）。とある剣の「必」と、妖刀かまいたちの「か」と、百発百中の「中」で「ひかちゅう」とか（笑）。

中村　まずいよそりゃ！（笑）

冨江　どうしてもなんか、そんなつまらんものしか出てこなくて、あきらめたものも多いです。

――　他にどんなアイディアがボツになったんですか？

冨江　倫理的にひっかかることが多いですね（笑）。やばい話といえば、水中モンスターっていやらしいじゃないですか。そんなときに水の中に毒を流せるようにしようかって思って。毒を流したらぷか〜ってモンスターが浮いてきたりして。でも、いくらなんでもヤバすぎるよなって言ってやめましたけど。

↑これが大三元の剣。ヒントは麻雀の役ってことだけど、いったい何を合成すればいいんだ？

本番は鬼ヶ島クリア後？

――　今回雑誌で紹介できるのは鬼ヶ島の15階までなんですけど、実は鬼ヶ島をクリアしたあとが本番だったりしません？

冨江　ま、クリアの後が今までのユーザー向けのヤツですから（笑）。まあ、序盤は簡単ですけど、ストーリーを楽しんでもらえたらという感じで。確かにクリアした後のほうが相当長いですね。やさしくて面白くするのはすごくむずかしいんですけど、それがテーマなんで。そこらへんはうまくいったというか、飽きないように作れたんじゃないかという感じはします。難しくして面白くするのはちょっと違うんで。

――　今回は低年齢層にも遊んで欲しいということで、遊びやすくするために、かなり苦労されたんじゃないですか？ スーファミ版は最初から苦しいじゃないですか。

冨江　そうですね、突き放してるというか…。1000回遊べるってのは1000回死ねってことだと（笑）。

――　今回ゲームの中でうまく進むコツってありますか？

中村　やっぱり、全然知らない人だったら「ターン制である」っていう、ホントに基本的なとこですね。こっちが動かない限り、敵も動かない。あとは、囲まれないように、斜め移動するってことですか。ほんとに基本的なことですけど、そこはやっぱり押さえておいた方が。

冨江　あとはアイテムをケチらないとか。どうせ後で拾えるさぐらいのつもりでいたほうがいいですね。

――　フロアで階段をみつけたら、見つけた瞬間に入る派ですか？

中村　僕は全部行き尽して、アイテムも全部取り尽さないとイヤなほうですね。

冨江　自分はわりと、めんどくさいんで、すぐもぐっちゃいますね。

――　攻略的にはどっちが有利？

中村　最後のほうの5階とかは、駆け抜けるっていうのは1つの攻略法ですけど、序盤はあるていどアイテムを集めておかないと、きついですね。で、こういう駆け抜けるっていう攻略法があるんで、最後のほうを難しくせざるを得ないんです（笑）。だからだんだんと難しくなってきたなと思ったら、そろそろ終わりが近いぞと。

シレンと一緒に遊び手も成長する

――　このゲームって基本的につらいゲームだと思うんですけど…。

中村　いやいやいやいや、プレイヤーのイマジネーションを広げて、それを実現することのできるというゲームなんですよ。

――　ものは言いよう、というか…（笑）。でも、これだけイヤな思いを

↑転ばしの土偶のイメージイラスト。転んでアイテムを落としちゃうのだ

味わいながらも遊び続けてしまう魅力ってなんなんでしょう？

中村　ほんとに今言ったとおりで、やられてイヤな思いをしたときに、その原因が自分にあるんじゃないかと、反省できるところが重要なのと、その反省から「もしかしてあのときこうやっていれば、これとこれをこうやれば次はもっとうまくいくんじゃないか」っていう工夫ができるし、実際それが実現できるっていう幅がある、それがこのゲームなんです。と、言っときます（笑）。

――　つまり、ユーザーが一緒に成長できるゲームというか…。

中村　そうですね。プレイするたびに攻略法とかアイテムの使い方とかをどんどん発見していくという。

――　でも不幸自慢をしたくなりますよね。それも魅力といえば魅力なんですけど。睡眠ガスのワナで眠らされて、こっちは何にもできないのにモンスターにタコ殴りにされて、倒れてしまうことほどイヤなものはない！

冨江　モンスターがいなきゃね、睡眠ガスのワナなんて、なんてことないんですけどね。死に自慢は多いですよ。イダテンがレベルアップしたダイレップウを（モンスターの壺で）仲間にするとすごく強いんですよ。3倍速だし、壁なんか通り抜けてくし。あいつをつれてダンジョンに潜って、壺から出したらゲイズに催眠術をかけられて、混乱したダイレップウがこっちに向かってきて、すぐやられたってことがありますけどね（ため息＆笑）。

名前を決めるモンスター委員会

――　モンスターの名前を決める委員会があるとか？

冨江　長谷川（キャラクターデザイナーの長谷川薫さん）からイラストが上がってきて、それには仮に付けた名前があることはあるんですが、基本的に名前は私が決めてます。でも、できるだけぴったしなものを付けたいんで、前作もそうだったんですけど、社員にアンケートを取るんですよ。モンスターの絵を張り紙して、「名前を考えて！」みたいな感じでで。で、最終的にはみんなの意見を「モンスター委員会」と呼ばれる何人かの人間で、最終的に決めると。でも結構みんなわがまま言うんですよ。これで開発期間がかなりのびましたね（笑）。

――　名前にまでそんなにこだわったんですか？

冨江　すごいこだわってましたよみんな。なんでか知らないけど。なんか「パオパオーンじゃなくてパオーンだろう」とか。どっちでもいいじゃん！ってレベルで。で、最後には「いろいろ言ってますが最終的には冨江さんにまかせます」って言うんですよ。だから、それを集めて、「じゃ、これ」って決めたら「やだ！」って。まかせんじゃなかったのかよ！って（笑）。スーファミのときにはみんなで決めたんですけど、たいていみんなふざけた名前を付けてきて、まじめに考えてくれないんですよ。でも、まぁそれをそのまんま採用することもあるんですが、たまに腹立つ時もありますね。まじめに考えろって（笑）。前作だとミノ仙人ってモンスターがいるんですけど、このレベルアップを考えたときに、ミノ百人、ミノ万人って書いてきたヤツがいて。いくらなんでもそれ違うだろって（笑）。

◆封印の杖を振るパ王。コイツがレベルアップするとパオパ王になる。モンスターの名前にまで、そんなにこだわっていたとは…。でもそんな風に付けた名前がまた楽しいくっていいよね

不思議のダンジョンには終わりがない？

――　最近のゲームって、エンディングまでいっちゃったら終わりっていうものが多いじゃないですか。シレンってエンディングを迎えてもまだまだこれからですよね。いつまでも遊び続けられるのがいいですね。

冨江　いや、なんか、このゲーム、不思議のダンジョンシリーズの一番最初の『トルネコ』のときに、エンディング後にちょっと難しいダンジョンをつけて以降、エンディングを迎えて半分ぐらい、というのが定着しちゃったんで。エンディングとはなんぞや？って気もしますけどね。

――　一度も不思議のダンジョンシリーズで「これで終わりなんだ！」ってのを迎えたことがないんですが、迎えられるんですかね？

中村　一応ありますよ。盾と剣のコンプリート「装備品かけ」ですとか。それ以外のもわかるよね？

冨江　いちおうやっぱり、最終ダンジョンをクリアしたら終わりかなぁ、というふうに思うんですが、ちまたでは「もののけ王国」の完成のほうが残っちゃって、そっちが最終かなって気もしますけど。

中村　でも予想外の事がたくさん起こるので、完全にクリアしてもいつまでも遊び続けられますよね。

――　今回、前作のシレンより子供っていう設定なのに、前のシレンよりやってることつらそうですよね。

中村　そういう経験を経て、強い大人になっていくんですよ（笑）。

――　つらい経験と言えば…、サスミおねえさんが優しくしてくれるイベントがあるじゃないですか。ほっとしますよね。あれを後半でもちょっと入れて欲しかったですねぇ。

冨江　そこまでに、ひどい目にあってますからね（笑）。

――　この先も元気づけられるのかなと思ったら、あれ1回だけで。どんどんひどい目にあっていくというのに…。時々サスミねえさんのところにいって、やさしくしてくれないのかなぁって。

中村　次それでいきましょう（笑）。

――　今回の『シレン2』が完成して、ほっと一息ついてるのかなと思ったんですけど、『風来のシレンGB2』（次のページを見よ！）があるので息をつく暇がないですね。

冨江　そうでした。ほんとそうだ。自分はあまり休んでないですね。いろいろと雑用が多くて。

――　中村さんはお休みをとられたんですか？

中村　今のところ普通に土日は休めるようになりました。

――　ちなみに『風来のシレンGB2』にもヤなしかけを考えてらっしゃるんですよね？

中村　そうですね（笑）。

――　もうずいぶんで形になってきたんですか？

冨江　そうですね、グラフィックとかはそろそろできてるんですが。

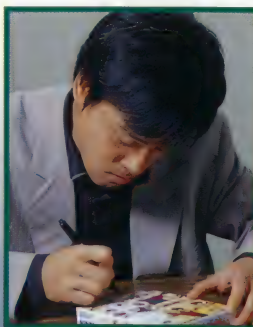
――　前回のインタビューでは年内の完成が目標みたいな。

中村　それは、64のシレンが5月とかに出る予定だったから（笑）。

――　やっぱり新要素とかも考えてるんですよね？

冨江　そうですね、でもGBのほうがやれること少ないんで。ただ、まったく一緒でも面白くないんで、GB用の新要素は考えてます。

――　最後に、こういうイヤらしいしかけばっかりしのゲーム作ってると、性格悪くなったりしません？

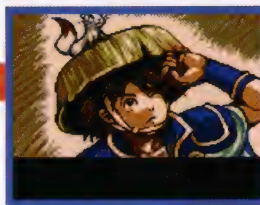
中村　そんなことないですよ（笑）。

◆中村さんのサイン入り『風来のシレン2』ソフトを3名の方にプレゼントします。応募方法は、120ページの「読者プレゼント」を見てね

◎ゲームボーイ◎

タイトル	不思議のダンジョン風来のシレンGB2～砂漠の魔城～
発売元	チュンソフト
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	ダンジョンRPG
プレイ人数	1人用

『風来のシレン2』がまだま熱いってとこだけど、矢継ぎ早にGB版の続編が登場だ！『風来のシレンGB～月影村の怪物～』から約3年半…。今度のシレンの冒険は、シリーズ中で最も新しい物語だ！

10代後半のシレン、異国の砂漠へ旅に出る

横殴りで砂が飛ぶ強烈な砂嵐。砂漠の中を進むシレンとコッパだが、ひどい嵐で、まともに進むこともできない。強風に耐えながらひたすら前に進もうとする2人だが、ついに砂漠の真ん中で力つきてしまう。砂嵐がほぼ収まった頃、2つの大きな影がシレンを両脇からかかえ、砂煙に黒く写る巨大な城、「魔城」へと歩いていった。この砂漠の魔城で、いったいどんな冒険が待ち受けているのだろうか…。

砂嵐の中、魔城を見上げるシレンとコッパ

魔城の下には太古の遺跡が眠っているとか

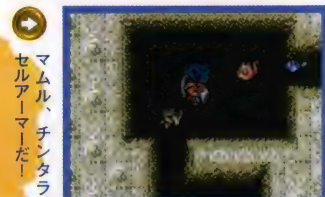
マムル、チンタラ、セルアーマーだ！

魔城の入り口である遺跡。この奥には…

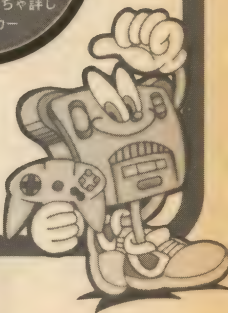
異国情緒たっぷりの城下町にペケジが！

この部屋は一体…。そしてこの人は…？

登場人物

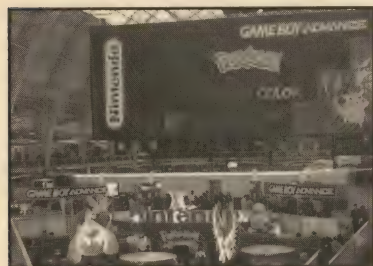
シレン
月影村の怪物を倒し、コッパとの旅の途中、巨大な砂漠に迷い込んだ。

お竜
女だと思って甘く見ていると痛い目に合うほどの強者。この地に何か目的が…。

領主
以前は良き領主だったが、何か様子がおかしい。100キロを越える鎧を着こなしている

ペケジ
お竜と同じくなつかしい仲間の、自称「シレンの弟」。シレンを困らせるのが特技（!?）。魔城の財宝を狙う。

今回は、イギリスで行われたゲームイベント「ECTS」についてのレポートなのです

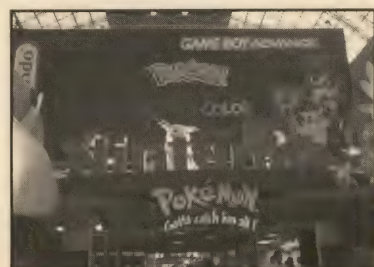
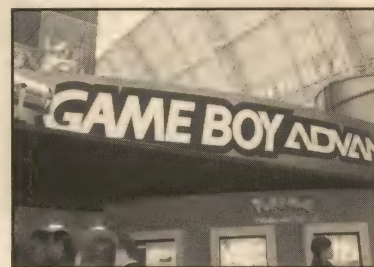
今月は、先ごろイギリスで開かれたトレードショウ、ECTSについてお話ししましょう。ECTSとはヨーロッパ最大のゲーム関連イベントで、開催の趣旨はE3と同様のトレードショウ、つまりゲーム関連各社がクリスマス商戦向けの自社製品を流通関係者に見せるためのものです。今回は、9月3日から3日間にわたって、ロンドンはオリンピアにあるコンベンションセンターで開催されました。

ヨーロッパ最大といっても、2万人強の参加者ということを考えると、6万人を集めるE3や、10万人規模の東京ゲームショウに比べると、やや小さめといえます。ショウの全体の印象としては東京ゲームショウのサイズに、E3と同様の性格を持ったトレードショウ、という両者を合わせたようなものといったところでしょう。

◆というわけで、これが会場の様子なわけですが、確かに任天堂のブースはそうとう大きいみたい

会場は2つのホールに分かれており、一方は任天堂などの大きなメーカー、もう一方には比較的小さなメーカーが集まっていました。もっとも展示の形式は、会社によってことなり、中にはブースというよりも大きな部屋のようなスペースを構えているところもあります。また、セガなどいくつかの会社は会場内には出展せず、近くのホテルで自社の製品を見せているケースもありました。

会場で、もっとも大きなブースを構えていたのは任天堂。それにSCEやコナミが続くといった状況でした。展示内容では、ゲームボーイアドバンスに対する関心が高く、手に取ってみようとする人の行列が続いていました。ゲームキューブに関しては、スペースワールドと同様、一般公開はせず、前日の記者発表で公開されたのみでした。

発表会の内容は、日本とほぼ同様でしたが、「ニャースのパーティ」にあわせて踊る宮本さんの姿が…。また、ポケモン関連作品の好調なセールスに支えられ、任天堂はハードウェアの売り上げにおいて、イギリスでは56%、ドイツでは69%、スペインでも62%のシェアを獲得したとのこと。中でも『ポケモンピカチュウ』は発売から6日間で100万本を売りきり(ヨーロッパでの最速記録とか)、現在でも毎週10万本単位で出荷しているそうです。そして、『ポケモン金銀』は来春、ゲームボーイアドバンスは北米と同様に2001年7月の発売予定で、現時点で、150社がGBA向けゲームを開発していることなどを明らかにしました。

◆任天堂ブースの中心には、やっぱしポケモン、つーかピカチュウがでーんと座ってるわけだ

会期中は様々な人々にインタビューする機会に恵まれましたが、NOAのテクニカルディレクター、ジム・メリック氏からは、GBAをNGCのコントローラとして使用した場合、転送速度が高速なため、単なる文字情報以上のことを表示させることが可能なことや、具体的なタイトルについて明言は避けたものの、NGC向けに20本以上のゲームが開発中であることなどを聞くことができました。

◆スペースワールドでも大人気だったGBアドバンス。こちらでも、遊びたい人が長蛇の列だったようだね

これまで日本の各社のヨーロッパ市場に対する位置づけは、言語や流通の問題もあり、国内や北米市場と比べると低いものでした。ですが、縮小傾向にある日本と違い、伸びてきている、また今後もその成長が続くことが見込まれている市場だけに、各社とも力を入れつつあるようです。それは、宮本さんをはじめ、カプコンの岡本さん等、重要人物がECTSを訪れたことからも明らかでしょう。

そして、遊ぶ側としても、ヨーロッパ、それもイギリスは、レアやアルゴノートといった任天堂とも繋がりのある、実力のある開発会社が存在する場所でもあります。ある人はイギリス人のゲームづくりは、どこか日本人と似ている部分があると言います。ゲーム機の性能がますます上がってゆく中で、高性能な環境に慣れた海外の開発会社のゲームが、これまで以上に日本でも登場するのではないでしょうか。『パーフェクトダーク』を遊びながら、そんなことを考えています。それではまた次回!

第2講 GAMECUBEのディスクを研究！

ういっす、仙人じゃ。前回2ページだったような気がしますが、また当分1ページです。永久に2ページだと思って、思わず喜んだ熱狂的仙人ファンのキミ、ごめんネ！…いれば、の話じゃが。引き続きゲームキューブのお話です。

Q ゲームキューブはなぜ「8cmのDVD」になったのでしょうか？ 8cmになったメリット、デメリットを教えて下さい。
（茨城県／ジェームズ@アロンアルファ）

こんな質問をいただいておりますので、これを取っ掛かりに話を進めようと思いますじゃ。これまで出てきた情報のおさらいにもなってしまうが、まずはメリット、デメリットから行こうか。メリットじゃが、第一にはコンパクトで携帯性に優れるってことじゃろうかのう。単にディスク自体がポケットに入るので持ち運びやすいってことだけじゃないぞ。8cmなら、ゲームボーイのような携帯ゲーム機にも問題ないサイズじゃろ？ 将来の色々な機器の発売を見越して、こういう大きさにしたのじゃろう。コピー問題については、わしゃ大きさはあまり関係ないと思うんじゃが、まあ個人レベルではコピーしにくいんじゃろうかの。次にデメリットか。普通のDVDサイズのディスクだったら容量は1.5ギガと言わず5ギガくらいになったじゃろうが、まあ1.5ギガもあれば十分すぎるほどじゃし、複数枚組みってのもアリなので、デメリットって程のデメリットではなかろう。他には、うーん、小さくて無くしやすいってのがあるか？ そうじゃそうじゃ、ワザと市販のDVDが見られないようにしたらしいな。これは松下の互換機との兼ね合いもあるんじゃろう。大人の理由ってやつかのう？

このくらいで「なぜ8cmになったか」という疑問への回答になったんじゃないかと思うが、ちょっと誤解というか、知られてないことがある。

ゲームキューブのディスクは、8cmサイズの「DVD」ではないのじゃよ。ただ、発表されたどんな公式資料を見ても、松下電器産業の独自規格の光ディスクらしいってことがちょっと伺える程度なんじゃよな。あんまりこの辺突っ込んだ記事は他誌でも無いんじゃないかと思うが、要するに正体がよくわからんというのが正直なところなのじゃ。まあ松下の互換機がDVDプレイヤーでもあるので、読み取り方式なんかはおそらくDVDと全く同じなのではないかと思う。違う点と言えば、コピープロテクト関係くらいなんじゃなかろうかと思うが、あくまでもゲームキューブのディスクはゲームキューブのディスクであって、DVDではないってことじゃ。…なんつって、全然違うモノだったりしたら立場無いな、わし。

今月のデス仙人 Returns

DVDプレイヤー買ったですじゃよ。2万円でお釣りが来た。安いのなー。わし実はPS2持ってないし。インターネット通販で買ったんじゃが、どこの店が一番安いのか、家から一歩も出ずに調べられるわけで。便利な世の中になったもんじゃよ。ほんの数年前まで、100円でも安い店を探して足を棒にして歩き回ったもんじゃがのう。そのうちソフトも海外通販かなんかで買ってみたいと思いますじゃ。日本より安かったりするし。

●ペッパーくんって何色？
（兵庫県／鸚鵡）

肌色だとちょっと気持ち悪いな。よく見るとホクロや毛穴があったりとかしてな。個人的には薄い黄色希望かのう。バケラッタ。

●レストランでサンペリグレノというただの炭酸水飲みました。最高にまずかったです。
（鳥取県／オジャパメン）

日本人の口には合わないよな。ペリエとか。わしが間違えて買ってしまった時は、カルピスソーダにして無理矢理飲んだぞ。マウヤケソ。

●はみだし仙人
Q ペッパーくん食えますか？（神奈川県／オヤジ2）
A 気合い次第では食えるぞ。カレーまんの味がしそうじゃな。歯ざわりは悪いと見た。

◆質問募集◆ 謎や疑問があったなら、どんどん「デス仙人の教えてあ・げ・る」までおハガキ、く・だ・さ・い、じゃよ

秋本番というか、涼しいを通り越して寒い日もあったりするけど、カゼなんかひかないようにね！

テンエイティスノーボーディング
まるっきり本物
愛知県・竹内直人さん

このゲームを始めてやった時、なんて光が綺麗なんだろうと思った。

崖の間や木々の間を縫うように滑走するので、その渦中にいる間は光を失う。だから闇を抜け再び光を取り戻した時はホッとすると同時にこの世に生を受けたことに対する喜びにも似た感じを受ける（大げさ？）。このゲームではたしかにその場に自分が立っているという実感のわく光が存在しているのだ。

薄暗いロッジの中からゲームは始まる。ライダー・ボード・コースを選択しコースへ、レースゲームではお約束の儀式だ。お約束といえば同じコースをただ繰り返し滑りつづける事もそうだろう。自分が足を運んでもやはり同じ行動をしてしまうのだが、テレビでみたり、ロッジで休憩中に客観的にながめる時は、やはり心の中で馬鹿にしてたりするのである。

テンエイティにおいて、一見モニターの外から客観的に見るため、モニター上のキャラクターを覚めた目で見ることも出来るはずだと思っていたのだが、ひとたびやりだすと実際にその空間に放たれたボーダーになってせこせこと滑走を繰りかえしてしまう。

よく雑誌・テレビ等でリアルとか本格的という見出しを目にするが、大抵は既存品やシリーズものの前作と比較して優れているという程度の意味しかもたないものだけど、このテンエイティは違った。

まるごと本物のゲレンデを滑れるのだ。練習ステージなんかコース幅が通常のレースゲームでは考えられないほど広い。他のスキーヤー・ボーダーがなく1人ぼっちっぽいのが残念だけど、雪を踏んでいる感覚、滑る音、光の温度感、すべてにおいて自然にバランスされて違和感がない。CGムービーと比べると画像のしょぼさは認める、しかし動かす画面ではプレステよりはるかに綺麗で、滑らかで、スムーズな動きなので、ぜひ偏見を捨てて1度トライして欲しい一品である。

ポケモンでパネポン
パズルゲーム再確認
埼玉県・ゲーム人さん

最近世の中では某大作RPGで騒がれているが、私はこのシンプルだけど奥が深いパズルゲームが好きである。このゲームには味付け要素としてポケモンが使用されている。もちろんこのゲームを購入した理由はポケモンが使用されているからである。

しかし、いざ遊びだしてみるとポケモンが気にならないのだ。確かにファンにはうれしい要素ではある。でも、それ以上にパネポンの印象が強いのだ。一番他人に説明しずらいジャンルはパズルである。それなのでパネポンの面白さを正確に伝えるのは無理である。ただ、いえることは今までパネポンを知らなかったことを後悔させるほどの新鮮さがあるということです。しかもパズルゲーム独特の中毒性もあります。ちなみに私は購入から1週間ですでに15時間遊んでいます。

よくパズルゲームは「どれも同じように見える」とか「単純すぎてつまらない」といわれており、最近では売り上げが伸びていません。このソフトもRPGやアニメのポケモンファンは少しとまどうかもしれません。しかし、ポケモンファンとパズルゲームファン、それぞれに楽しめる要素は十分にあります。1度このゲームで遊んでみてはどうでしょうか。

P.S.このゲームのキャラクターのリアクションでチコリータが相手から攻撃を受けたとき、面白い顔に見えてしまうのは私だけでしょうか。

ゼルダの伝説　ムジュラの仮面
オトナになれないあなたへ
福岡県・楓子さん

『ムジュラ』のイベントの中でみんなが一番感動したイベントってやっぱりアンジュさんとカーフェイのイベントじゃないかな？

確かにあのイベントもよかった。でも、それよりももっと私を泣かせてくれたのは、3日目のクリミアさんとロマニーの会話。あれはマジで泣けました。

3日目の夜、牛小屋でクリミアさんが、シャトーロマーニをしぼりながらロマニーをオトナとしてみとめるあのシーン。でもあれって本当は月の落下でその日が最後の日だから…ってことなんですよね。「オバケをおいはらってくれてありがとう。オトナになったね」というより、オトナになれない妹への、姉の最後の愛って感じだったので。

いまでも私の心に彼女の最後のコトバが残っています。「今夜は私のベッドでいっしょに寝ようね、ロマニー」。

もう、これ以上のことは書きません。まだ見ていない人は自分の目で見てみて下さい。

ぜったいにその方がいいので。

はみだしインプレ

ごめんなさい、おもちゃ券の発送がどうも遅れがちです。でも、必ずお送りしますので、気長に待って下さいね（インプレ担当・もっちー）

原稿募集　掲載料は2000円のおもちゃ券だ！ N64でキミを熱くしたゲームのことや、ちょっと残念に感じたことなど、「インプレ」係までドシドシ送ってね。あて先はP75参照。

はみだしフォーラム
Q ちきしょー、なんでのらないんだよ！（兵庫県・お茶）
A 戯ったぞ

読者の手紙から
N64フォーラム

広がるだろうなー、とは思ってましたが、やはり波紋の広がる『MOTHER3』制作中止問題。先月号につづいて、今月も何通かその件に関するご意見が届いてます。やっぱりみんな楽しみにしてたんだもんね（泣）。

さよならMOTHER
神奈川県・OHAさん

ゲームキューブ発表前後、それとは少し距離を置いた所で、任天堂を代表するタイトルに関する大きなニュースが2つありました。1つはいいニュース。もう1つは悪いニュースでした。

まず、いいニュースから先に言うと、それは「ファイアーエムブレム」がGBアドバンスで出るというニュースでした。8月24日、スペースワールドに行った僕は「マリオカート」の列に並びながら、会場の入り口で配られたパンフレットを見ていました。そしてパラパラとページをめくっていた時、見つけてしまったのです。ほんの2センチ四方位の小さな画面写真でしたが、それは明らかに「FE」のものでした。加賀昭二さんが独立された時には、もしかしたらもう「ファイアーエムブレム」は出ないかもしれないと半分覚悟しました。それが突然思いがけなく、僕の目の前に現れたのでした。

そして悪いニュースはと言うと、それは「マザー3」の開発中止のニュースでした。スペースワールド数日前、ネット上の掲示板で本当に嫌なニュースを見てしまいました。その後「ほぼ日」での開発中止についての座談会を、時間をかけてじっくり読みました。そして最後に公開された、幻となってしまったゲーム画像を、1つ1つファイルに保存しました。

N64版「ファイアーエムブレム」はGBアドバンスで復活しました。しかし「マザー3」は開発中止になってしまいました。「マザー」というタイトルは本当にもう消えてしまうのでしょうか？ そしてその事に一体誰が喜ぶというのでしょうか？ ユーザーは勿論、開発してきた人達だって喜ぶはずはないと思うし、「マザー」が消えるという事は誰にとっても幸せな事ではないと思います。完成する事が出来ない位構想が大きくなってしまったのなら、作れる範囲の規模にすればいいと思います。一旦仕切り直して、実際に作れるソフトの構想をもう1回しっかり組み立ててから、一気に作る事は出来ないでしょうか？ 3Dである必要もないし、どのハードでもいいから、いつか「マザー」プロジェクトを再び始動させて下さい。いつの日か突然思いがけなく、僕の目の前に現れる事を願っています。

ほんとに、いつか復活してくれるといいんですけどね。

任天堂はすばらしいと思っています
大阪府・蒼井 勇さん

先月号のジェームズ@アロンアルファさんとは、全く逆の意見ですが、私は任天堂は素晴らしいと思っています。MOTHER3の発売中止は非常に悲しいですが、理想が幻となって消えたとは思ってません。確かによく発売延長になったりしてますが、いつも、最高のゲームを私たちにくださっているじゃないですか！ 理想を掲げてばかりではないとおもいます。MOTHER3は大作なので私をふくめたくさんの方々ががっかりされたとおもいます。でも、ほかのハードで復活するかもしれないし、待ちましょうよ。任天堂のゲームを遊んでいる以上、会社を否定してはいけないと思います。

私はいつも理想を言っている任天堂が好きです。「ゲーム機はおもちゃだ」　という決めゼリフ（？）も好きです。とにかく任天堂はゲーム会社のリーダーにふさわしいと思います。応援してます!!

任天堂のゲームを遊んでるからと言って、会社を批判してはいけない、つーことは別にないと思いますが…（それじゃ宗教だよ）、でもまあ、暗い部分だけ見てても仕方ないしね。

MOTHER3に対する批判を見て
岡山県・ロケット団マスターさん

11月号のジェームズ@アロンアルファさんのご意見に、ちょっと反論致します。と言っても、決して任天堂をかばうわけではありません。まず、1番目の意見ですが、そのような受け取り方をされる方もおられるとは、少し残念です。制作者がそのゲームの開発を断念するという事は、とても辛い事だと思います。特に、たくさんの人に待ち望まれているゲームならなおさらだと思います。それなのに、開発中止の発表があると弁解だと言って激しく攻撃する。それならば、どのように言えば納得するのでしょうか。開発の長期化で疲れておられるでしょうし、ユーザーの期待にそえなくて残念に思われているでしょう。それなのにユーザーからそのように言われると、もうどうしようもないでしょう。だからといって、あそこまで出来ていて中止するのも何ですが…と言う訳で、あまり責めるのはよしましょう。

2番目ですが、これの大きな原因は、64の開発ツールにあるのではないかと思います。これに関しては、任天堂の責任といえるでしょう。反論もできないですね。

さて、3番目ですがこれだけは許せません。私としては、理想を掲げないと何も出来ないと思うのですが。実際、家庭用ゲーム機を作るという理想を掲げたからファミコンが出来　、64まで続いているのでしょう。理想を追求し過ぎたために、失敗に終わる、これは確かに良いことだとは思いません。しかし、何か新しい事をしようと思えば、理想が必要なのです。そ

れを現実とするには、長い時間を費やすものもあるでしょう。しかしMOTHER3みたいな事になるものもあるでしょう。だからこのような批判は良いことと思いません。以上が私の言いたいことです。

確かに理想は必要なんですが…でも、実現できなければ、それは「理想」じゃなくって「妄想」だって言うし。

裏切り行為だ！

?県・?さん

MOTHR3、開発中止になったんですね。実は、私はマザー3に関してはそれほど思い入れがある訳ではなかったので、自分的にはそれほどショックではなかったです。 が、マザーといえば任天堂を代表する大物ソフト。カプコンの様に、ハードチェンジする事はあってもまさか【開発中止】になるなんて、考えつきもしませんでした。 私の知人に、マザーファンがいます。知人はマザーがN64で出るというだけで、N64を購入した人です。N64に、マザー3が出ると思っていたから…。

これってファンに対して、かなりヒドい裏切り行為だと思います。エニックスのドラクエの様に、何年かかっても作り上げるべきだったのではないのでしょうか…？

たしかに、待たされるのも苦痛といえば苦痛なんですが、それは「いつかは自分の手元にくる」と、信じているから耐えられるんじゃないですか？ なんとかならないモノなんですか？？？ 糸井さん。

えーと、ご意見はわかるんですが、メールで投稿するときにはお名前と住所をわすれないようにお願いしますね（笑）

N64について

新潟県・うしをさん

あと少しで風来のシレン2が発売になります。いつもどおりシレン2の情報が知りたくて64DREAMを買って見てみると、「『MOTHER3 豚王の最期』が発売中止」と書いてあります。この瞬間、「64は何考えているんだ！」って感じになりました。

考えてみれば64はいつもそうです。人気のあるソフトはほとんど発売延期になってしまう。結果、任天堂としては納得のいくできになったんでしょう。確かにゼルダの伝説系やポケモンスタジアムなど、さまざまのソフトが面白くできあがってます。しかし、64が発売する時から決まっていたMOHTER3を中止するというのはどういうことでしょう。

そういえばよく64については、「『ゼルダの伝説　時のオカリナ』は凄いソフトだ!!」みたいなことが言われてますよね。64DREAMでも『ムジュラの仮面』を、発売された後でもまだ表紙に使う。過去のことに頼りすぎてることの現れでは？

確かに『時のオカリナ』『ムジュラの仮面』共に凄いソフトだと思います。しかしそれは64の中でのことでしょう。比較してどうなる問題でもないんですけど、『ゼルダの伝説　時のオカリナ』はプレステのドラクエ7と比較したら、どれだけ売れているか、システム共にそんなに誉めるほどではありません。むしろ単純な日本での売り上げはドラクエ7の足元にも及ばないのではないでしょうか？

N64での「凄い」はプレステではたいしたことないのです。しかしそれを過大評価し、さらには今回みたいにユーザーの期待を裏切る。少し64には失望しました。MOTHER3をやりたいためにN64を買った人達はどうなるんでしょう。すこし64は考えた方が良いのでは？ SFCは成功し、N64は見事に失敗。任天堂はもっと実力があるのにそれを発揮しきれない。

64の性能の限界ということもあるんでしょう。「ニンテンドーゲームキューブ」は「性能」という意味では64、PS2を凌ぐものでしょう。けど、今の任天堂じゃゲームの性能がついていかないのではなくて任天堂がついていってないのでは？

今この文を読み返してみるとかなり厳しいことを自分の独断と偏見で書いてますね。もしかしたら間違ったことを書いてあるかもしれません。

しかし、N64を持っているうちの1人はMOTHER3の発売中止、特に任天堂のやり方についてこれだけの不満を持っています。これは決して変わらないことです。これを読んだ皆さん、今の任天堂についてどう思いますか？

原稿募集

読者の皆さんのゲームに対する様々な思いをお聞かせください。文字数は四百～八百字くらい。書式は問いません、書きやすい方法で送ってね！ あて先は下記を参照。

読者アンケートから

FROM READERS

●飯の友はおくらかモロヘイヤだと思うんだけど、みんなはどうよ（千葉県・えのっちんぐ）

●ムジュラの仮面のサントラCD買って、ボリューム最大でガンガンしてたら、近所までヒビキわたったという…（東京都・いも・ペポル）

●ロクドリ読者さんの中にも、けっこう高校受験うける同い年の人がいて、なにやらうれしかったです。がんばりましょーネ!!（千葉県・小林あんず）

●マリオ甲子園で、こども商品券3万円分ゲッチュしましたが、64が壊れたんで、ピカチュウ64を買ったところ、64DD に接続できないじゃん！ 返品したいんですが、レ、レシートがぁ～!! 結局、もう1台買うはめに（泣）。商品券のほとんどが、64代に消えました（宮城県・ゲンガー大王）

●ウチの父はなんだかんだ言って時オカ26回目（だったカナ？）をPLAYしつつムジュラ4回目を…（東京都・ぐるぐるぽんちょ）

●昨日、学校のガラスを割っちゃいました。だから、今日は校内放送が流れるたびに冷や汗かきました。だってこわくて逃げてきたんだもん（愛知県・メタルルイージ）＜…自首しなさい

●あ…私のイラストが…ぐすっ、「しんえいたい」に載ってる～っ！ わ～い、投稿し続けてよかった（愛知県・マリオ子）

●母はスマブラのネスのぶらんぶらんな動きが気に入ったらしい。あと、3Dの意味のポリゴンより、ポケモンのポリゴンを先に知ったのだったりする…（埼玉県・Okay）

●アドバンスとキューブのために、お金をためています。でもお金よりも、64DREAMのほうがたまっています（東京都・63+1大好き人間）

●FE、オウガ、そしてでじこ!! ビバッGBA!!（茨城県・神菜月しおん）

●ベランダから、高速道路がよく見えます。『F-ZERO X』を買ったばかりの頃（2年前）、プレイした後に高速を見ていると、どの車も遅く見えるので…なにやら怖かったです（三重県・田村幸恵）

●4周年＆50号おめでとうございます!!（愛媛県・杉本瑠璃さんほか、同様多数）

どうもありがとうございます！

●原稿のあて先●　〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13　毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「N64フォーラム」係まで　FAX番号 03(3230)0675 e-mail 64forum@pc.mycom.co.jp

先月号で「64関連商品の取扱量が減っている」と書いたが、メディアランドやメッセサンオーといった有力店で、更に在庫量が減ってしまい、サードパーティ製ソフトをあまり見かけなくなってしまった。ただし、64関連だけでなく、PS・PS2・DCといった他機種もあまり元気がないようだ。以前は平日の夜でも、会社帰りのサラリーマンたちで各ゲームショップとも結構賑わっていたけど、みんな『ドラクエ7』にハマっているのか、ここ最近は妙に空いているような気がする。さて、今月の64ソフト価格に目を移そう。最新作の『風来のシレン2』は、発売から1週間ほどで4980円に下がったものの、標準的な価格である5970円で販売している店も多く、しばらくの間はこの価格のまま安定しそうだ。また、今回の調査では改装工事中の店もなかったので、『スターソルジャー バニシングアース』や『オリンピックホッケーナガノ』など、先月は見つからなかったソフトが復活したのもいくつかある。

◆『マリオテニスGB』の発売もあって、当分の間は『マリオテニス64』人気が持続しそうだ

秋葉原N64

タイトル	ジャンル	定価	秋葉原価格	発売日	発売元	プレイ人数	CP	振	BB	その他
悪魔城ドラキュラ黙示録	ACT	7800円	1980円	1999年3月11日	コナミ	1人	×	○	あり	
悪魔城ドラキュラ黙示録外伝	ACT	7800円	2980円	1999年12月25日	コナミ	1人	×	○	あり	M対応
イギーくんのぶら2ぼよん	ACT	5800円	1980円	1998年8月28日	アクレイムジャパン	1～4人	3P	○		
井出洋介の麻雀塾	TAB	5800円	4780円	2000年4月21日	セタ	1人	×	×	あり	
糸井重里のバス釣りNo.1決定版!	SPT	6800円	1780円	2000年3月31日	任天堂	1人	×	○	あり	
ウィンバック	ACT	7800円	5980円	1999年9月23日	コーエー	1～4人	9P	○		
ウェイン・グレツキー・3Dホッケー	SPT	6800円	980円	1998年2月28日	ゲームバンク	1～4人	7P	○		
ウエットリス	PUZ	5800円	4970円	1998年11月27日	イマジニア	1～2人	×	×		
ウェーブレース64	RAC	6800円	1970円	1996年9月27日	任天堂	1人	2～123P	○	あり	
ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒	ACT	5980円	980円	1997年12月19日	ハドソン	1～2人	×	○	あり	
エアロゲイジ	RAC	7800円	1980円	1997年12月19日	アスキー	1～2人	93P	×	あり	
エア-ボーダー64	SPT	7980円	1980円	1998年3月27日	ヒューマン	1～2人	76P	○		
栄光のセントアンドリュース	SPT	9800円	953円	1996年11月27日	セタ	1～4人	79P	×		
エキサイトバイク64	RAC	6800円	5970円	2000年6月23日	任天堂	1～4人	4～40P	○	あり	
エクストリームG	RAC	6800円	1280円	1998年5月29日	アクレイムジャパン	1～4人	9P	○		
エクストリームG2	RAC	5800円	1280円	1999年9月10日	アクレイムジャパン	1～4人	36P	○		
SD飛龍の拳伝説	格闘ACT	6480円	1980円	1999年1月29日	カルチャーブレーン	1～2人	47P	○		GBP対応
NBA IN THE ZONE'98	SPT	6800円	2980円	1998年1月29日	コナミ	1～4人	123P	○		
NBA IN THE ZONE2	SPT	7800円	3980円	1999年6月3日	コナミ	1～4人	123P	○		
F-ZERO X	RAC	5800円	1970円	1998年7月14日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
F1 WORLD GRAND PRIX	RAC	5800円	1280円	1998年12月18日	任天堂	1～2人	×	○	あり	
エルテイル モンスターズ	RPG	6800円	1970円	1999年7月9日	イマジニア	1人	2P	×		
AI将棋3	TAB	7800円	1980円	1998年12月18日	アイフォー	1～2人	111P	×	あり	
オウガバトル64	SLG	7800円	1280円	1999年7月14日	任天堂	1人	×	×	あり	
おねがいモンスター	SLG	6980円	1980円	1999年4月9日	ボトムアップ	1～2人	40P	○	あり	
オリンピックホッケーナガノ	SPT	6800円	4980円	1998年7月16日	コナミ	1～4人	110P	×		
カスタムロボ	ACT	6800円	5280円	1999年12月8日	任天堂	1～2人	×	×	あり	
格闘伝承～F-Cup Maniax～	格闘ACT	6800円	4980円	1999年8月27日	イマジニア	1～2人	3P	○		
G.A.S.P!!	格闘ACT	6800円	売り切れ	1998年3月26日	コナミ	1～2人	11P	○		
カメレオン・ツイスト	ACT	6980円	1280円	1997年12月12日	日本システムサプライ	1～4人	×	○	あり	
カメレオンツイスト2	ACT	6300円	2200円	1998年12月25日	日本システムサプライ	1人	5P	○		
ガントレットレジェンド	RPG	6800円	5770円	2000年4月7日	エポック社	1～4人	4P	○		M対応
がんばれ!ニッポン!オリンピック2000	SPT	7800円	2980円	2000年7月13日	コナミ	1～4人	×	○	あり	M対応
がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り	ACT	7800円	3970円	1998年12月23日	コナミ	1～2人	×	○		
がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	ACT	8900円	売り切れ	1997年8月7日	コナミ	1人	16P	×		
キラッと解決！64探偵団	TAB	6800円	1980円	1998年10月23日	イマジニア	1～4人	83P	○		
キングヒル64	SPT	6980円	980円	1998年12月18日	ケムコ	1～2人	85P	○		
ゴエモンもののけ双六	TAB	7800円	1980円	1999年12月25日	コナミ	1～4人	6P	×	あり	
ゲッターラブ!!～ちょー恋愛パーティーゲーム～	TAB	6800円	売り切れ	1998年12月4日	ハドソン	1～4人	18P	○	あり	
ゴールデンアイ007	SHT	6800円	3970円	1997年8月23日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
最強羽生将棋	TAB	9800円	1780円	1996年6月23日	セタ	1人	123P	×	あり	
Jリーグイレブンビート1997	SPT	6980円	売り切れ	1997年10月24日	ハドソン	1～4人	38P	×		
Jリーグダイナマイトサッカー64	SPT	7500円	1980円	1997年9月5日	イマジニア	1～4人	21P	×		
Jリーグタクティクスサッカー	SLG	7800円	1980円	1999年1月15日	アスキー	1人	75P	×		
JリーグLIVE64	SPT	9800円	980円	1997年3月21日	EAV	1～4人	35P	×		
時空戦士テュロック	SHT	7800円	980円	1997年5月30日	アクレイムジャパン	1人	16P	×		
実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2	SPT	7800円	3980円	1999年7月29日	コナミ	1～4人	85P	○	あり	
実況Jリーグ パーフェクトストライカー	SPT	9800円	売り切れ	1996年12月20日	コナミ	1～4人	38P	×		
実況GIステイブル	SLG	7800円	5770円	1999年4月28日	コナミ	1人	115P	×		
実況パワフルプロ野球４	SPT	8900円	売り切れ	1997年3月14日	コナミ	1～2人	112P	×	あり	
実況パワフルプロ野球5	SPT	7800円	売り切れ	1998年3月26日	コナミ	1～2人	74P	×	あり	
実況パワフルプロ野球6	SPT	7800円	売り切れ	1999年3月25日	コナミ	1～2人	123P	×	あり	GBP対応
実況パワフルプロ野球2000	SPT	7800円	5980円	2000年4月29日	コナミ	1～2人	123P	×	あり	GBP対応
実況ワールドサッカー3	SPT	7500円	売り切れ	1997年9月18日	コナミ	1～4人	71P	×		
実況ワールドサッカー～WORLD CUP FRANCE'98～	SPT	7800円	売り切れ	1998年6月4日	コナミ	1～4人	18P	×		
シティーツアーグランプリ 全日本GT選手権	RAC	6800円	売り切れ	1998年10月30日	イマジニア	1～2人	3P	○		
シムシティ2000	SLG	6800円	売り切れ	1998年1月30日	イマジニア	1人	123P	×		
シャドウゲイト64	ADV	6980円	1980円	1999年8月13日	ケムコ	1人	30P	×		
新世紀エヴァンゲリオン	ACT	8800円	売り切れ	1999年6月25日	バンダイ	1人	×	○	あり	
人生ゲーム64	TAB	6800円	4980円	1999年3月19日	タカラ	1～4人	×	○	あり	

今月のレアゲー

今月は、お買い得品が特に見つからなかったため、珍しいゲームを紹介するコーナーに急遽変更。SFCのレアゲーとして名高い、『もと子ちゃんのワンダーキッチン』を紹介しよう。このソフトは「味の素マヨネーズ」の応募券を送ると抽選でプレゼントされた非売品で、市販はされてない。マヨネーズを使った3つの料理を完成させるため、材料をさがしに不思議な世界を冒険することが目的の、画面クリック型アドベンチャーだ。キッチンが不思議な国の入り口になっていて、レンジや冷蔵庫などをクリックすると、仕掛けが動いて、次の世界への入り口が開いたり、アイテムが手に入ったりする。難易度は低めだけど、オセロ風のミニゲームやマヨネーズを使った料理のレシピもあり、非売品にしておくのはもったいないくらいの内容だ。

◆このキッチンから冒険が始まる。仕掛けがタップリあり、クリックするだけでも楽しい

ソフト価格

- 定価…メーカー希望小売価格
- 秋葉原価格…秋葉原での最安値
- CP…コントローラパックの使用ページ
- 振…振動パック対応の有無
- BB…バッテリーバックアップの有無
- M…メモリー拡張パック
- GBP…64GBパック
- VRS…音声認識システム

タイトル	ジャンル	定価	秋葉原価格	発売日	発売元	プレイ人数	CP	振	BB	その他
新日本プロレス 闘魂炎導	SPT	6980円	980円	1998年1月4日	ハドソン	1〜4人	18P	×		
新日本プロレスリング闘魂炎導2	SPT	6800円	4980円	1998年12月26日	ハドソン	1〜4人	103P	×		
進め！対戦ぱずるだま〜闘魂！まるたま町〜	PUZ	6800円	1980円	1998年3月26日	コナミ	1〜4人	5P	○		
スター・ウォーズ エピソード1 レーサー	RAC	6800円	2980円	1999年7月21日	任天堂	1〜2人	×	○	あり	M対応
スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊	SHT	6800円	4800円	1999年8月27日	任天堂	1人	×	○	あり	M対応
スター・ウォーズ〜帝国の影〜	SHT	7800円	980円	1997年6月14日	任天堂	1人	×	×	あり	
スターソルジャー バニシングアース	SHT	6800円	2980円	1998年7月10日	ハドソン	1人	×	○	あり	
スターツインズ	SHT	6800円	3800円	1999年12月1日	任天堂	1〜4人	×	○	あり	
スターフォックス64	SHT	8700円	3970円	1997年4月27日	任天堂	1〜4人	×	○	あり	
スノボキッズ	SPT	6800円	売り切れ	1997年12月12日	アトラス	1〜4人	121P	○		
SNOW SPEEDER	SPT	6800円	1980円	1998年12月26日	イマジニア	1〜2人	87P	○		
スペースダイナマイツ	格闘ACT	6800円	1480円	1998年3月27日	ビック東海	1〜2人	×	×		
スーパースピードレース64	RAC	6800円	売り切れ	1998年5月29日	タイトー	1〜4人	7P	○		
スーパービーダマンバトルフェニックス64	ACT	6800円	3500円	1998年7月24日	ハドソン	1〜4人	1P	×	あり	
スーパーボウリング	SPT	6800円	売り切れ	1999年3月26日	アテナ	1〜4人	1P	○		
スーパーマリオ64	ACT	4800円	3970円	1996年6月23日	任天堂	1人	×	○	あり	
スーパーロボットスピリッツ	格闘ACT	7800円	1280円	1998年7月17日	バンプレスト	1〜2人	×	○	あり	
スーパーロボット大戦64	SLG	7800円	1980円	1999年10月29日	バンプレスト	1人	×	×	あり	GBP対応
ズール〜魔獣使い伝説〜	RPG	6800円	1980円	1999年6月11日	イマジニア	1人	65P	×		
ゼルダの伝説 時のオカリナ	ACT	6800円	1980円	1998年11月21日	任天堂	1人	×	○	あり	
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	ACT	5800円	4970円	2000年4月27日	任天堂	1人	×	○	あり	M専用
ソニックウイングスアサルト	SHT	6800円	売り切れ	1998年3月19日	ビデオシステム	1〜2人	×	○	あり	
大刀〜ダイカタナ〜	SHT	6980円	3500円	2000年4月7日	ケムコ	1人	3P	×		M対応
超空間ナイタープロ野球キング	SPT	9980円	売り切れ	1996年12月20日	イマジニア	1〜4人	117P	×		
超空間ナイタープロ野球キング2	SPT	6800円	売り切れ	1999年3月19日	イマジニア	1〜4人	123P	○		
超スノボキッズ	SPT	6800円	1980円	1999年2月19日	アトラス	1〜4人	×	○	あり	
チョロQ64	RAC	6800円	1280円	1998年7月17日	タカラ	1〜4人	68P	×	あり	
チョロQ64 2ハチャメチャグランプリレース	RAC	6800円	1980円	1999年12月24日	タカラ	1〜4人	123P	○		GBP対応
ディディーコングレーシング	RAC	6800円	2970円	1997年11月21日	任天堂	1〜4人	1〜123P	○	あり	
デザエモン3D	ETC	7800円	1980円	1998年6月26日	アテナ	1人	×	○	あり	
テトリス64	PUZ	4980円	1980円	1998年11月13日	セタ	1〜4人	×	×		
デュアルヒーローズ	格闘ACT	6980円	980円	1997年12月5日	ハドソン	1〜2人	20P	×		
テンエイティ スノーボーディング	SPT	6800円	1980円	1998年2月28日	任天堂	1〜2人	×	○	あり	
電車でGO！64	ETC	6800円	2980円	1999年7月30日	タイトー	1人	×	○	あり	VRS対応
DOOM64	ACT	7800円	2980円	1997年8月1日	ゲームバンク	1人	2P	×		
トップギア・オーバードライブ	RAC	6980円	1980円	1999年3月19日	ケムコ	1〜4人	×	○		
トップギア・ハイパーバイク	RAC	6980円	3480円	2000年3月17日	ケムコ	1〜2人	×	○		M対応
トップギア・ラリー	RAC	6980円	売り切れ	1997年12月5日	ケムコ	1〜2人	123P	○		
トップギア・ラリー2	RAC	6980円	2980円	2000年2月4日	ケムコ	1〜4人	6P	○		
ドラえもん のび太と3つの精霊石	ACT	7980円	売り切れ	1997年3月21日	エポック社	1〜4人	×	×	あり	
ドラえもん2 のび太と光の神殿	ACT	6800円	2980円	1998年12月11日	エポック社	1人	×	○	あり	
ドラえもん3 のび太の町SOS!	ACT	6800円	3980円	2000年7月28日	エポック社	1〜4人	×	○	あり	
ドンキーコング64	ACT	7800円	2980円	1999年12月10日	任天堂	1〜4人	×	○	あり	M専用
ナイフエッジ	SHT	6980円	売り切れ	1998年11月27日	ケムコ	1〜4人	×	○		
忍たま乱太郎	PUZ	6480円	5280円	2000年4月21日	カルチャーブレーン	1〜2人	×	×	あり	
ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ	ACT	5800円	4480円	1999年1月21日	任天堂	1〜4人	×	○	あり	
ぬし釣り64	ETC	6800円	2980円	1998年11月27日	パック・イン・ソフト	1人	1P	○		GBP対応
ぬし釣り64-潮風にのって-	ETC	6800円	2980円	2000年5月26日	パック・イン・ソフト	1人	×	○	あり	GBP対応
バイオハザード2	ADV	7800円	売り切れ	2000年1月28日	カプコン	1人	×	○	あり	M対応
バイオレンスキラー	SHT	7800円	980円	1999年6月18日	gemzi	1〜4人	90P	○		M対応
ハイパーオリンピック イン ナガノ64	SPT	6800円	売り切れ	1997年12月18日	コナミ	1〜4人	32P	×		
HYBRID HEAVEN	RPG	7800円	3980円	1999年8月5日	コナミ	1人	53P	○		M対応
パイロットウィングス64	SLG	9800円	980円	1996年6月23日	任天堂	1人	×	×	あり	
爆笑人生64 めざせ！リゾート王	TAB	6800円	5770円	1998年12月24日	タイトー	1〜4人	77P	×		
爆ボンバーマン	ACT	6980円	売り切れ	1997年9月26日	ハドソン	1〜4人	1P	×	あり	
爆ボンバーマン2	ACT	6800円	1980円	1999年12月3日	ハドソン	1〜4人	1P	○	あり	
爆裂無敵バンガイオー	SHT	5800円	2980円	1999年9月3日	ESP	1人	×	○	あり	
パズルボブル64	PUZ	4800円	売り切れ	1999年3月5日	タイトー	1〜4人	64P	○		
バスラッシュ	SPT	7800円	2979円	2000年4月28日	ビスコ	1人	×	○	あり	
パチンコ365日	ETC	6980円	2980円	1998年5月29日	セタ	1〜2人	121P	×		

タイトル	ジャンル	定価	秋葉原価格	発売日	発売元	プレイ人数	CP	振	BB	その他
BUCK BUMBLE	SHT	6880円	980円	1998年12月18日	Ubiソフト	1〜2人	3P	○		
遥かなるオーガスタMASTERS'98	SPT	7980円	売り切れ	1997年12月26日	T&Eソフト	1〜4人	34P	○		
パワーリーグ64	SPT	6980円	売り切れ	1997年8月8日	ハドソン	1〜2人	86P	×		
バンジョーとカズーイの大冒険	ACT	6800円	2980円	1998年12月6日	任天堂	1人	×	○	あり	
バーチャル・プロレスリング 64	SPT	6800円	680円	1997年12月19日	アスミック	1〜4人	×	○		
バーチャル・プロレス2	SPT	6980円	2980円	2000年1月28日	アスミック	1〜4人	29P	○		
Parlor！PRO64	ETC	6980円	売り切れ	1999年1月29日	日本テレネット	1人	24P	×		
ピカチュウげんきでちゅう	ETC	9800円	2980円	1998年12月12日	任天堂	1人	×	○	あり	VRS専用
ヒューマングランプリ	RAC	9800円	980円	1997年3月28日	ヒューマン	1人	22P	○		
飛龍の拳ツイン	格闘ACT	6980円	売り切れ	1997年12月18日	カルチャーブレーン	1〜2人	47P	○		
ビーストウォーズ メタルス64	格闘ACT	7800円	1980円	1999年10月2日	タカラ	1〜2人	×	○	あり	GBP対応
PDウルトラマンバトルコレクション64	SLG	6800円	売り切れ	1999年7月16日	バンダイ	1〜2人	30P	×		GBP対応
ビートル アドベンチャー レーシング	RAC	6800円	2980円	1999年11月26日	EAS	1〜4人	4P	○		
ファイティングカップ	格闘ACT	6800円	1980円	1998年12月11日	イマジニア	1〜2人	2P	○		
ファミスタ64	SPT	6800円	1270円	1997年11月28日	ナムコ	1〜4人	123P	×		
V-RALLY EDITION 99	RAC	7800円	2979円	1999年10月14日	スパイク	1〜2人	×	○	あり	
FIFA ROAD TO WORLD CUP	SPT	6800円	5980円	1998年4月24日	EAS	1〜4人	123P	×		
風来のシレン2	RPG	6800円	4980円	2000年9月27日	チュンソフト	1人	○	×		
ぷよぷよ〜んパーティー	PUZ	5980円	6800円	1999年12月3日	コンパイル	1〜4人	×	○	あり	
ぷよぷよSUN64	PUZ	5980円	1980円	1997年10月31日	コンパイル	1〜4人	×	○		
ブラストドーザー	ACT	6800円	1080円	1997年3月21日	任天堂	1人	14〜56P	×	あり	
プロ麻雀 極64	TAB	6800円	3980円	1997年11月21日	アテナ	1人	28P	×		
プロ指南麻雀「兵」64	TAB	6480円	2980円	1999年10月30日	カルチャーブレーン	1人	×	×	あり	
HEIWAパチンコワールド64	ETC	7900円	売り切れ	1997年11月28日	ショウエイシステム	1人	×	×	あり	
HEXEN	ACT	6800円	売り切れ	1997年12月16日	ゲームバンク	1〜4人	90P	×		
牧場物語2	SLG	6800円	4980円	1999年2月5日	パック・イン・ソフト	1人	32P	×	あり	
ポケモンスタジアム	ETC	6800円	売り切れ	1998年8月1日	任天堂	1〜2人	×	×	あり	GBP対応
ポケモンスタジアム2	ETC	5800円	4680円	1999年4月30日	任天堂	1〜4人	×	×	あり	GBP対応
ポケモンスナップ	ETC	6800円	1980円	1999年3月21日	任天堂	1人	×	×	あり	
星のカービィ64	ACT	6800円	4480円	2000年3月24日	任天堂	1〜4人	×	○	あり	
ボンバーマンヒーロー	ACT	6800円	3980円	1998年4月30日	ハドソン	1人	×	○	あり	
麻雀64	TAB	7800円	5800円	1997年4月4日	コーエー	1人	43P	×		
麻雀道64	TAB	6980円	売り切れ	1997年7月25日	ビデオシステム	1人	42P	×		
麻雀放浪記CLASSIC	TAB	7900円	売り切れ	1997年8月1日	イマジニア	1人	×	×		
麻雀MASTER	TAB	9800円	売り切れ	1996年12月27日	コナミ	1人	14P	×		
マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー	PUZ	6800円	800円	1998年11月20日	カプコン	1〜2人	×	○		
マリオカート64	RAC	4800円	3970円	1996年12月14日	任天堂	1〜4人	121P	×	あり	
マリオストーリー	RPG	6800円	3970円	2000年8月11日	任天堂	1人	×	○	あり	
マリオゴルフ64	SPT	6800円	4470円	1999年6月11日	任天堂	1〜4人	×	○	あり	GBP対応
マリオテニス64	SPT	6800円	5970円	2000年7月21日	任天堂	1〜4人	×	○	あり	GBP対応
マリオパーティ	TAB	5800円	売り切れ	1998年12月18日	任天堂	1〜4人	×	○	あり	
マリオパーティ2	TAB	5800円	3970円	1999年12月17日	任天堂	1〜4人	×	○	あり	
マルチレーシング チャンピオンシップ	RAC	7900円	980円	1997年7月18日	イマジニア	1〜2人	45P	○		
森田将棋64	TAB	9800円	2980円	1998年4月2日	セタ	1〜2人	102P	×		モデム内蔵
夜光虫II〜殺人航路〜	ADV	6800円	2780円	1999年10月22日	アテナ	1人	×	○	あり	
ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ	ACT	8900円	3980円	1997年6月27日	エニックス	1人	×	×	あり	
ヨッシーストーリー	ACT	6800円	売り切れ	1997年12月21日	任天堂	1人	×	×	あり	
RAKUGAKIDS	格闘ACT	6800円	売り切れ	1998年7月23日	コナミ	1〜2人	42P	×		
ラストレジオンUX	格闘ACT	6800円	1980円	1999年5月28日	ハドソン	1〜2人	×	○	あり	
Rally'99	RAC	6800円	1280円	1999年8月6日	イマジニア	1〜4人	2P	○		
Let's スマッシュ	SPT	6800円	売り切れ	1998年10月9日	ハドソン	1〜4人	7P	×		
64大相撲	SPT	7980円	1980円	1997年11月28日	ボトムアップ	1〜4人	38P	○		
64大相撲2	SPT	6980円	1980円	1999年3月18日	ボトムアップ	1〜2人	46P	○		
64で発見!!たまごっち	TAB	6800円	286円	1997年12月19日	バンダイ	1〜4人	×	×	あり	
64トランプコレクション	TAB	6980円	1980円	1998年8月7日	ボトムアップ	1〜4人	×	○		
64花札〜天使の約束〜	TAB	6800円	2980円	1999年10月30日	アルトロン	1人	×	×	あり	
ロボットポンコッツ64〜七つの海のカラメル〜	RPG	6800円	980円	1999年12月24日	ハドソン	1〜2人	×	×	あり	GBP対応
LODE RUNNER 3-D	PUZ	6800円	1980円	1999年7月30日	バンプレスト	1人	×	○	あり	
ワイルド チョッパーズ	SHT	6980円	3980円	1997年11月28日	セタ	1人	×	○	あり	
ワンダープロジェクトJ2	ADV	9800円	980円	1996年11月22日	エニックス	1人	72P	×		

秋葉原GBソフト価格

GBソフトは先月からほとんど値動きがない。逆にGBカラー本体の方は、ここ最近ジワジワと値段が上がり気味で、今回の調査での最安値は6680円だった。また、今までGBソフトの標準的な希望小売価格は3980円〜4300円くらいだったけど、ロムの価格が上昇しているらしく、今後は各メーカーとも4300円〜4800円程度の価格設定になりそうな気配だ。

ソフト名	定価	秋葉原価格	発売元
RPGツク〜ルGB	4800円	3980円	アスキー
カードヒーロー	3800円	1480円	任天堂
コロコロカービィ	4500円	3970円	任天堂
サクラ大戦GB〜檄・花組入隊!〜	4800円	1480円	メディアファクトリー
サバイバルキッズ2	4500円	2980円	コナミ
ゼルダの伝説 夢をみる島DX	3800円	2980円	任天堂
ソロモン	4300円	3780円	テクモ
とっとこハム太郎	3800円	3270円	任天堂
ドラクエモンスターズ	4900円	3980円	エニックス
ドラゴンクエストI・II	4900円	3980円	エニックス
パワプロクンポケット2	4500円	3780円	コナミ
牧場物語GB 3	4200円	3800円	パックインソフト

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
ポケットモンスター金・銀	3800円	2780円	任天堂
ポケットモンスター赤・緑	3900円	2480円	任天堂
ポケットモンスターピカチュウ	3000円	1980円	任天堂
ポケットモンスター青	3000円	1780円	任天堂
ポケモンでパネポン	3800円	2980円	任天堂
ポケモンピンボール	3800円	2980円	任天堂
マジカルチェイスGB	3480円	2980円	マイクロキャビン
マリオゴルフGB	3800円	1980円	任天堂
ミスタードリラー	3980円	3280円	ナムコ
メタルギア ゴーストバベル	4500円	3970円	コナミ
メダロット3	4300円	3280円	イマジニア
ワリオランド3	3800円	2980円	任天堂

NINTENDO POWER SFCソフト書き換え一覧

ジャンル	ソフト名	Fブロック	Bブロック	メーカー	価格
ACT	スーパードンキーコング	8	1	任天堂	1000
	スーパードンキーコング2	8	1	任天堂	1000
	スーパードンキーコング3	8	1	任天堂	1000
	がんばれゴエモン きらきら道中	6	4	コナミ	1000
	スーパーメトロイド	6	4	任天堂	1000
	ストリートファイターIIターボ	5	なし	カプコン	1000
	レッキングクルー'98	4	4	任天堂	2000
	ロックマン7	4	なし	カプコン	1000
	デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	4	なし	カプコン	1000
	がんばれゴエモン3	4	4	コナミ	1000
	悪魔城ドラキュラXX	4	なし	コナミ	1000
	スーパーマリオコレクション	4	4	任天堂	1000
	ドラえもん3 のび太と時の宝玉	3	なし	エポック社	1000
	ドラえもん4 のび太と月の王国	3	なし	エポック社	1000
	ロックマンX	3	なし	カプコン	1000
	ファイナルファイト2	3	なし	カプコン	1000
	奇々怪界 月夜草子	3	なし	ナツメ	1000
	ワギャンパラダイス	3	なし	ナムコ	1000
	カービィボウル	3	4	任天堂	1000
	スーパーボンバーマン3	3	なし	ハドソン	1000
	超原人2	3	なし	ハドソン	1000
	超魔界村	2	なし	カプコン	1000
	ファイナルファイト	2	なし	カプコン	1000
	キッドクラウンのクレイジーチェイス	2	なし	コトブキシステム	1000
	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	2	4	コナミ	1000
	魂斗羅スピリッツ	2	なし	コナミ	1000
	それ行けエビス丸 からくり迷路	2	なし	コナミ	1000
	超魔界大戦 どらぼっちゃん	2	1	ナグザット	1000
	奇々怪界 謎の黒マント	2	なし	ナツメ	1000
	サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い	2	なし	ナムコ	1000
	スーパーワギャンランド	2	なし	ナムコ	1000
	スーパーワギャンランド2	2	なし	ナムコ	1000
	リブルラブル	1	なし	ナムコ	1000
	スーパーマリオワールド	1	1	任天堂	1000
RPG	ウィザードリィI・II・III	8	16	メディアファクトリー	3000
	ウィザードリィ外伝IV ～胎魔の鼓動～	8	4	アスキー	1000
	不思議のダンジョン2風来のシレン	8	16	チュンソフト	1000
	レナス2 ～封印の使徒～	8	4	アスミック	1000
	Last Bible III	6	4	アトラス	1000
	マザー2	6	4	任天堂	1000
	大貝獣物語	6	4	ハドソン	1000
	ブレスオブファイアII	5	4	カプコン	1000
	FEDA	5	4	やのまん	1000
	ダウン・ザ・ワールド	4	4	アスキー	1000
	旧約・女神転生	4	4	アトラス	1000
	真・女神転生II	4	4	アトラス	1000
	ソードワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	4	4	ティーアンドイーソフト	1000
	ミニ四駆レッツ＆ゴー!! WGP2	4	4	任天堂	2000
	ELFARIA II	4	4	ハドソン	1000
	新桃太郎伝説	4	4	ハドソン	1000
	ARETHA	4	4	やのまん	1000
	ARETHA2	4	4	やのまん	1000

ジャンル	ソフト名	Fブロック	Bブロック	メーカー	価格
RPG	レナス［古代機械の記憶］	3	4	アスミック	1000
	真・女神転生	3	4	アトラス	1000
	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	3	4	エポック社	1000
	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	3	4	チュンソフト	1000
	ソードワールドSFC	3	4	ティーアンドイーソフト	1000
	イーハトーヴォ物語	2	1	ヘクト	1000
	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	2	1	エポック社	1000
	エストポリス伝記	2	4	タイトー	1000
	ゼルダの伝説神々のトライフォース	2	4	任天堂	1000
SPT	実況ワールドサッカー2	6	4	コナミ	1000
	リングにかけろ	5	なし	メサイヤ	2000
	スーパーパンチアウト	4	4	任天堂	2000
	スーパーファミリーゲレンデ	4	4	ナムコ	2000
	磯釣り 離島編	4	4	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	海のぬし釣り	4	4	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	川のぬし釣り2	3	4	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	ダービージョッキー［騎手王への道］	2	4	アスミック	1000
	ワイアラエの奇蹟	2	4	ティーアンドイーソフト	1000
	デビルズコース	2	4	ティーアンドイーソフト	1000
	スーパーファミリーテニス	2	なし	ナムコ	1000
	スーパー大相撲 熱戦大一番	2	なし	ナムコ	1000
	ナムコットオープン	2	4	ナムコ	1000
	スキーパラダイス with スノーボード	2	なし	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	つり太郎	2	1	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	F-ZERO	1	1	任天堂	1000
SLG	幻獣旅団	8	16	アクセラ	2000
	ファイアーエムブレム トラキア776	8	16	任天堂	2500
	ときめきメモリアル ～伝説の樹の下で～	8	4	コナミ	1000
	スーパーブラックバス3	8	4	スターフィッシュ	1000
	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	8	4	任天堂	1000
	魔神転生II	6	4	アトラス	1000
	タクティクスオウガ	6	4	クエスト	1000
	Winning Post2 プログラム'96	6	16	光栄	1000
	ダービースタリオン98	6	16	任天堂	2000
	ファイアーエムブレム紋章の謎	6	4	任天堂	1000
	アースライト ルナ ストライク	6	4	ハドソン	1000
	伝説のオウガバトル	4	16	クエスト	1000
	スーパーブラックバス2	4	4	スターフィッシュ	1000
	デア ラングリッサー	4	4	メサイヤ	1000
	スーパーファミコンウォーズ	4	16	任天堂	2000
	牧場物語	4	4	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	AIII S.V.	4	16	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	ジ・アトラス	4	16	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	3	4	アスミック	1000
	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	3	4	アスミック	1000
	魔神転生	3	4	アトラス	1000
	ミリティア	3	なし	ナムコ	1000
	鋼鉄の騎士	2	4	アスミック	1000
	SUPER大航海時代	2	4	光栄	1000
	たまごっちタウン	2	4	バンダイ	2500
	ロードモナーク	1	4	エポック社	1000
	シムシティー	1	16	任天堂	1000

ジャンル	ソフト名	Fブロック	Bブロック	メーカー	価格
PUZ	すってはっくん	6	4	任天堂	2000
	カービィのきらきらきっず	4	1	任天堂	2000
	POWERロードランナー	3	4	任天堂	2000
	ピクロスNP Vol.6～8	3	4	任天堂	各2000
	上海III	2	なし	サン電子	1000
	CAMEL TRY	2	なし	タイトー	1000
	クオンパSFC	2	4	ティーアンドイーソフト	1000
	POWER倉庫番	2	4	任天堂	2000
	マリオのスーパーピクロス	2	4	任天堂	1000
	パネルでポン	2	なし	任天堂	1000
	ピクロスNP Vol.1～5	2	1	任天堂	各2000
	す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー	2	4	バンプレスト	1000
	す～ぱ～ぷよぷよ	2	なし	バンプレスト	1000
	お絵かきロジック1～2	1	1	世界文化社	各2000
	PUZZLE BOBBLE	1	なし	タイトー	1000
	コズモギャング ザ パズル	1	なし	ナムコ	1000
	ドクターマリオ	1	1	任天堂	2000
	コラムス	1	1	メディアファクトリー	2000
SHT	極上パロディウス	4	なし	コナミ	1000
	PHALANX	2	なし	コトブキシステム	1000
	ポップンツインビー	2	なし	コナミ	1000
	パロディウスだ! ～神話からお笑いへ～	2	なし	コナミ	1000
	AXELAY	2	なし	コナミ	1000
	コズモギャング ザ ビデオ	2	なし	ナムコ	1000
	グラディウス3	1	なし	コナミ	1000
	SPACE INVADERS	1	なし	タイトー	1000
	キャラバン シューティング コレクション	1	なし	ハドソン	1000
ETC	はじまりの森	8	4	任天堂	2500
	同級生2	8	1	バンプレスト	2000
	晦－つきこもり	8	4	バンプレスト	1000
	ファミコン探偵倶楽部PARTII うしろに立つ少女	6	4	任天堂	2000
	平成 新・鬼ヶ島 前編・後編	6	1	任天堂	各2000
	かまいたちの夜	6	4	チュンソフト	1000
	学校であった怖い話	6	4	バンプレスト	1000
	魔女たちの眠り	6	4	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	Zooっと麻雀!	5	16	任天堂	2000
	夜光虫	4	4	アテナ	1000
	大爆笑人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編～	4	4	タイトー	1000
	SUPER人生ゲーム3	4	4	タカラ	1000
	ドカポン3･2･1 ～嵐を呼ぶ友情～	3	4	アスミック	1000
	ハロー! パックマン	3	なし	ナムコ	1000
	RPGツクール SUPER DANTE	2	16	アスキー	1000
	ドカポン外伝 炎のオーディション	2	なし	アスミック	1000
	決戦! ドカポン王国、～伝説の勇者たち～	2	4	アスミック	1000
	プロ麻雀 極III	2	4	アテナ	1000
	大爆笑人生劇場	2	なし	タイトー	1000
	SUPER億万長者ゲーム	2	4	タカラ	1000
	弟切草	2	4	チュンソフト	1000
	スーパー桃太郎電鉄II	2	4	ハドソン	1000
	囲碁倶楽部	2	4	ヘクト	1000
	真・麻雀	1	4	コナミ	1000

NINTENDO POWER GBソフト書き換え一覧

ジャンル	ソフト名	Fブロック	Bブロック	メーカー	価格
ACT	ゲームボーイギャラリー3	8	1	任天堂	1000
	スーパーマリオブラザーズDX（カラー専用）	8	1	任天堂	1000
	プチカラット	8	1	タイトー	1000
	カービィのブロックボール	4	1	任天堂	1000
	ゲームボーイギャラリー2	4	1	任天堂	1000
	スーパードンキーコングGB	4	1	任天堂	1000
	スーパーマリオランド2 6つの金貨	4	1	任天堂	800
	スーパーマリオランド3 ワリオランド	4	1	任天堂	800
	ドンキーコング・ドンキーコングランド	4	1	任天堂	各1000
	星のカービィ2	4	1	任天堂	1000
	ストリートファイター2	4	なし	カプコン	1000
	桃太郎電劇2	4	なし	ハドソン	1000
	熱闘 闘神伝	4	なし	タカラ	1000
	ゲームボーイギャラリー	2	1	任天堂	1000
	バルーンファイトGB	2	1	任天堂	1000
	メトロイド2	2	1	任天堂	800
	悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん	2	なし	コナミ	1000
	GB原人2	2	なし	ハドソン	1000
	高橋名人の冒険島3	2	なし	ハドソン	1000
	バイオニックコマンドー	2	なし	カプコン	1000
	星のカービィ	2	なし	任天堂	800
	ボンバーマンGB3	2	なし	ハドソン	1000
	魔界村外伝 THE DEMON DARKNESS	2	なし	カプコン	1000
	アレイウェイ	1	なし	任天堂	800
	ザ・首都高レーシング	1	1	ポニーキャニオン	1000
	スーパーマリオランド	1	なし	任天堂	800
	ちびまる子ちゃん4（11/1より）	1	なし	タカラ	1000
	ちびまる子ちゃん まる子デラックス劇場（11/1より）	1	なし	タカラ	1000
	パックマン	1	なし	ナムコ	1000
	バブルボブルジュニア	1	なし	タイトー	1000
	レッドアリーマー～魔界村外伝～	1	なし	カプコン	1000
RPG	化石創世リボーン2	8	4	スターフィッシュ	1000
	サンリオタイムネット 過去編・未来編	8	4	イマジニア	各1000
	ゼルダの伝説 夢をみる島DX	8	4	任天堂	1000
	アザーライフアザードリームスGB	8	1	コナミ	1000
	海のぬし釣り2	8	1	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	格闘料理伝説ビストロレシピ 激闘フードンバトル編	8	1	バンプレスト	1000
	がんばれゴエモン～天狗党の逆襲～	8	1	コナミ	1000

ジャンル	ソフト名	Fブロック	Bブロック	メーカー	価格
RPG	ぐるぐるガラクターズ	8	1	アトラス	1000
	女神転生外伝 ラストバイブル・女神転生外伝 ラストバイブル2	8	1	アトラス	各1000
	ボンバーマンクエスト	8	1	ハドソン	1000
	風来のシレンGB 月影村の怪物	4	4	チュンソフト	1000
	メダロット（カブト・クワガタバージョン）	4	4	イマジニア	各1000
	川のぬし釣り3	4	1	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	爆釣リトリーブマスター	4	1	コナミ	1000
	アレサ2・アレサ3	2	1	やのまん	各1000
	ゴッドメディスン～ファンタジー世界の誕生～	2	1	コナミ	1000
	ビタミーナ王国物語	2	1	ナムコ	1000
	アレサ	1	1	やのまん	1000
	ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠	1	1	エポック社	1000
	ドラゴンスレイヤー1	1	なし	エポック社	1000
SPT	it's a ワールドラリー	8	1	コナミ	1000
	F-1 ワールドグランプリ	8	1	ビデオシステム	1000
	F-1レース	1	1	任天堂	800
	ゴルフ	1	1	任天堂	800
	テニス	1	なし	任天堂	800
SLG	スーパーブラックバスポケット3	8	1	スターフィッシュ	1000
	プリクラPocket3 タレントデビュー大作戦	8	1	アトラス	1000
	ゲームボーイウォーズターボ	4	4	ハドソン	1000
	あにまるぶり～だ～2	4	1	J・ウイング	1000
	昆虫博士	4	1	J・ウイング	1000
	ディノブリーダー2	4	1	J・ウイング	1000
	超魔神英雄伝ワタルまぜっこモンスター2	4	1	バンプレスト	1000
	プリクラPocket 不完全女子高生マニュアル	4	1	アトラス	1000
	プリクラPocket2 彼氏改造大作戦	4	1	アトラス	1000
	牧場物語GB	4	1	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	ミニ4ボーイ2	4	1	J・ウイング	1000
	ゲームボーイウォーズ	2	1	任天堂	800
	海戦ゲーム レーダーミッション	1	なし	任天堂	800
PUZ	カラムー町は大さわぎ!～ポリンキーズとおかしな仲間たち～	8	1	スターフィッシュ	1000
	カラムー町は大さわぎ! おかわりっ!	8	1	スターフィッシュ	1500
	クイックスアドベンチャー（カラー専用）	8	1	タイトー	1000
	語楽王 TANGO!	8	1	J・ウイング	1000
	～倉庫番伝説～光と闇の国	8	1	J・ウイング	1000
	コラムスGB手塚治虫キャラクターズ	4	1	メディアファクトリー	1000
	テトリスデラックス	4	1	任天堂	1000

ジャンル	ソフト名	Fブロック	Bブロック	メーカー	価格
PUZ	ピクロス2	4	1	任天堂	1000
	モグラーニャ	4	1	任天堂	1000
	ヨッシーのパネポン	4	なし	任天堂	1000
	カービィのきらきらきっず	2	1	任天堂	1000
	上海POCKET	2	なし	サンソフト	1000
	スーパーボンブリスデラックス（11/1より）	2	なし	ビーピーエス	1000
	ぽけっとぷよぷよ通	2	なし	コンパイル	1000
	マリオのピクロス	2	1	任天堂	1000
	SAME GAME	2	1	ハドソン	1000
	テトリス	1	なし	任天堂	1000
	ドクターマリオ	1	なし	任天堂	800
	ヨッシーのクッキー	1	なし	任天堂	800
	パズルボブルGB	1	なし	タイトー	1000
SHT	ネメシス2	2	なし	コナミ	1000
	ソーラーストライカー	1	なし	任天堂	800
	サーガイア	1	なし	タイトー	1000
	スペースインベーダーズ	1	なし	タイトー	1000
ETC	本格四人打ち麻雀 麻雀王	8	1	童	1000
	カンヅメモンスター パフェ	8	1	スターフィッシュ	1000
	パチパチパチスロ～ニューパルサー編～	8	なし	スターフィッシュ	1000
	beatmania GB	8	なし	コナミ	1000
	遊戯王デュエルモンスターズ	8	1	コナミ	1000
	フェアリーキティの開運辞典～妖精の国の占い修行～	8	1	イマジニア	1000
	対戦詰将棋	8	なし	アテナ	1000
	麻雀クエスト	8	1	J・ウイング	1000
	カエルの為に鐘は鳴る	4	1	任天堂	800
	ナムコギャラリーVol.1・Vol.3	4	1	ナムコ	各1000
	コナミGBコレクションVol.1・Vol.2・Vol.4	4	なし	コナミ	各1000
	GO! GO! ヒッチハイク	4	1	J・ウイング	1000
	カービィのピンボール	2	1	任天堂	800
	将棋2	2	なし	ポニーキャニオン	1000
	スーパー桃太郎電鉄2	2	1	ハドソン	1000
	人生ゲーム	2	1	タカラ	1000
	ドラえもんのGAMEBOYであそぼうよデラックス10	2	1	エポック社	1000
	ドラえもんカート	2	1	エポック社	1000
	役満	1	なし	任天堂	800
	オセロワールド	1	なし	ツクダオリジナル	1000
	プロ麻雀 極GB	1	なし	アテナ	1000

ゲームアナリスト
平林久和が語る、
Hisakazu Hirabayashi
NINTENDO
GAMECUBE™
ニンテンドーゲームキューブのこと。
Nintendo
NINTENDO GAMECUBE
OPEN
TALK ABOUT NINTENDO GAMECUBE!
2000年8月24日、センセーショナルに発表された
任天堂の新ハード「ニンテンドーゲームキューブ」。
発表会では、斬新なデザインや最新のスペックなどが
明らかにされたが、不透明な部分が多いのも事実。
あの発表から見えてくるものは何なのか？
おなじみの平林久和さんに、たっぷり語ってもらった。
©2000 NINTENDO

本誌創刊以来、「変わらなきゃ、任天堂」（1997年）など、重要な局面で強烈なメッセージを送り続けてきた平林久和氏。8月末の任天堂の新ハードの発表は、気鋭のアナリストの目にどう映ったのか――。今回も読み応えたっぷりのインタビューをお届けします。

平林久和プロフィール

1962年神奈川県生まれ、青山学院大学経済学部を卒業後、ゲーム雑誌編集者を経て、91年、株式会社インターラクトを設立。近著に「ゲームの時事問題」（アスペクト刊）がある

ネーミングがすばらしいゲームキューブ

僕は任天堂の新製品発表会には行けなかったんですね。妻が急に病気になっちゃいまして…。で、後でビデオを見たんですが、早い話、普通の人はビックリしたかもしれないけれど、僕はずっとE3の発表会を見てきたから、「アメリカみたいだった」という印象です。だから、そんなに驚きはしなかったんですけど、E3でNOA（任天堂アメリカ）の派手な発表会を見たことのない人はきっと驚かれたんでしょうね。

新ハードの発表を聞いて、後から思ったのは「ゲームキューブのネーミングがすばらしい」ということです。なぜ、ゲームキューブという名称がいいのか、ちょっと前置きの話が長くなりますが僕の話を聞いてください。

●

ある方から聞いた話なので、自分の言葉ではないんですが…。いまの世の中のことを、「タテのものがヨコになる」と言った人がいるんです。それって、ひじょうに深い言葉だなあと思って、僕はずっとそのことを考えているんです。言い換えて「ヨコのものがタテになる」ということでもいいんですけど、つまり「物事が90度変わる時代」ということですね。

たとえばインターネットの例で言うと、みんなはこれまでどのように情報を得ていたかというと、毎日新聞でニュースを読むとか、NHKで天気予報を見るとか、スポニチでスポーツの結果を読むとか、日経新聞で株価を知るとか、それぞれ異なるメディアの特性に応じて、媒体を選んできたわけですね。それを仮に「ヨコの時代」と言いましょうか。

けど、いまはインターネットに「yahoo!」があります。そこにはリンクがはってあって、ニュースも天気予報もスポーツも株価もありとあらゆる情報がついてきます。そのようなサイトは「ポータル（玄関）」と呼ばれていて、その下にメディアがくっついてるんです。つまり、ヨコにあったさまざまなメディアを、タテにまとめたのがyahoo!のようなサイトなわけですね。

あと、妻に付き添って病院に行って思ったことなんですけど、病院というのは、外科、内科、整形外科、耳鼻科、皮膚科…、その他のなんとか科というように分かれていますね。

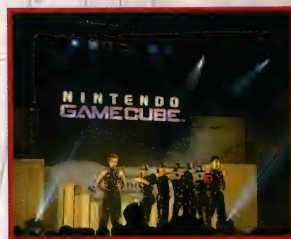
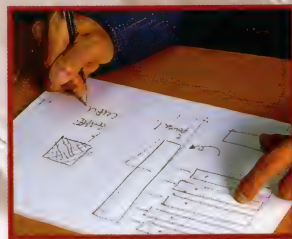
でも　たとえば身の回りで、「オレ、胃が痛いんだよね」とか「最近、ちょっと熱っぽくて」という人たちの病のもとは、実はストレスが原因だったりすることが多いわけです。

そのとき、真っ先に精神科に行くかというと、そうする人は少ないですよね。やっぱり胃が痛いから内科とか、アゴが痛いと外科に行くわけです。でも、本当はストレスからきている病気なんだから、精神科で看てもらったほうが治りは早いはずなんです。そのように、病院のような場所でも、これまではヨコに分かれていたものを、タテにまとめることが求められてきていると思うんですね。

●

ところで僕は、去年の9月のPS2の発表会で、ゲーム機がタテになったことについて、コラムなどで一斉に書いたことがあります。

それまで、テレビの周辺に置かれていたものは、ビデオデッキにしてもレーザーディスクにしてもみんなヨコ置きだったわけです。ところがPS2はタテ置きができるという。それで、僕は「サーバー」を連想したんですね。サーバーというのは会社など、1つの集団内のネットワークを制御するコンピュータのことですが、PS2をタテにすることによって、ホームサーバーの座をねらっているんだと。将来的にはテレビだけでなく、CATVやテレビの周りのものにつなげていこうとする考えですね。

そのように、家電品であっても医療であっても

●新製品発表会
ゲームキューブとGBアドバンスが初めて公開された幕張メッセの発表会（8月24日）。事前には、ホテルのパーティ会場で開かれるというウワサもあったのだけど、実際はイベント会場で。

●ヨコのものがタテになる
平林さんは写真のように図を描きながら解説をしてくれたのだ。この「ヨコのものをタテにする」というキーワードを使って、身の回りのもので試してみると、新発見があるかも。

●Yahoo!
インターネットをやったことがある人なら、一度は必ずチェックするサーチエンジン。64ドリームを発行する毎コミも「GotCha」というポータルサイトを持っているのだが…。

ゲーム機であっても、ヨコのものがタテになる時代を迎えていると思うんです。

もうちょっと、ヨコとタテの話をしましょうか。最近よく使われる言葉に「eコマース」というのがありますけど、それについて僕は「ダメだなあ」と思っているんです。なぜかというと、たとえば有名な「アマゾンドットコム」って、結局は本屋じゃないですか。「プレイステーションドットコム」ってゲーム屋ですよね。「屋」って「屋根」のことなんですね。魚屋や肉屋みたいに地面で商売するときって、屋がかかっていて面積も限りがあるんです。

みんなが「オレは何屋をやろうか」と考えて、それで「オレは魚屋」「じゃあ、オレはゲーム屋だ」と決めていったわけです。そのように「屋」の限定で、eコマースが行われているうちは、まだまだダメだと思っているんです。

それじゃあ、いろんな買い物ができる「楽天市場」が正しいかと言えば、実はそれも「屋」の集合体でしかないんですね。本とかクルマとか花とか、商品構成がこれまで通りの方法でわけられているわけですから。そのようなeコマースではなく、使う人間のライフスタイルにあわせた方向に進むのが、僕は正しいと思います。

たとえば、僕が好きなのはシルバーで、身につけている時計も、手帳のファスナーも、アクセサリーも、外に止めてある車もシルバーなんです。なぜだかわからないけど、2000年の平林さんはシルバーを好んでいるんです（笑）。だから、僕にとってシルバーを集めたサイトがあれば、そこでいっぱいモノを買うかもしれないんですね。

たくさんあるeコマースのサイトのなかに「ソニースタイルドットコム」というのがありますね。僕、このネーミングって、きわめて驚異的で、すごい物事をわかっているなあと思うんです。任天堂のゲーム雑誌で、ソニーのことを賞賛すると、ちょっと気分を害する読者もいるかもしれませんが、僕は心からそう思うんです。

他の多くの企業は「なんとかダイレクト」と言って、インターネットで直接商品の申し込みができたり、直接商品が届くことをアピールしているんですが、ソニーだけは「スタイル」と言ってるんです。そこには、自社の商品を紹介するだけでなく、趣味とか嗜好とか、生き方の提案みたいなものまで感じられるんですね。それは、ヨコがタテになっているようなものなので、他の家電やコンピュータメーカーはソニーに1本とられたと思っているでしょう。

つまり、病院とかeコマースとか、ありとあらゆるものをタテにして考えてみるのが、いまの時代は大切だと思うんです。ところが、ゲームキューブを見ると、タテでもない、ヨコでもないわけです。僕はそこにゲームキューブの価値があると思います。これぞ、本物の独立路線ですよ。

2つのハードを並べてみるとわかりやすいでしょうね。PS2ってタテになる時代の流れをきちんと見据えたマシンです。でもゲームキューブって、少なくとも昔のファミコンでもなければ、DVDでもなければ、PS2でもないわけです。そのような否定ですね。タテにするわけでもない、「新しいものを作るんだ」という確固たる意志のようなものが感じられるわけです。

●

僕はこの「ゲームキューブ」って、すごいネーミングだと思っています。とにかく腹がすわってる。すっごい頭のいいやつが考えたんだと思いますよ。それも二重に頭がいいんです。

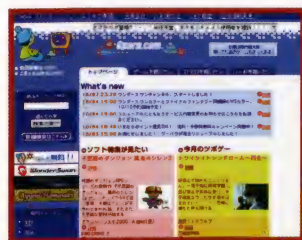
世の中がどうなっていくかというときに、任天堂にも「タテのものがヨコになる」ということを明快にわかっている人間がいるということです。おそらくそれは竹田玄洋さんだと思いますけど…。でも、だからと言って、「僕らもヨコのものをタテにするんだ」とは言わないで、「違うよ、どちらでもないキューブだよ」と言った、二重の頭のよさがありますね。

だから、ゲームキューブのネーミング論で言うと、半端じゃなくこの世の中が見えてる人間が考えたんだと思います。スペースワールドのあとでいろいろ考えたんですけど、驚異的なネーミングですよ、ゲームキューブは！　ただ、ユーザーに対してまだ「買え」とは言っていないです（笑）。いまのところ、僕は少なくともネーミングだけは評価しているんです。

いまの時代は何なのか。そのなかで、自分たちはどういうマシンを開発すべきなのか。その時代の分析眼が半端じゃないと思います。新製品発表会で配られたコンセプトブックも四角にして、タテのものともヨコのものともつかないものにする。それって驚異ですね。

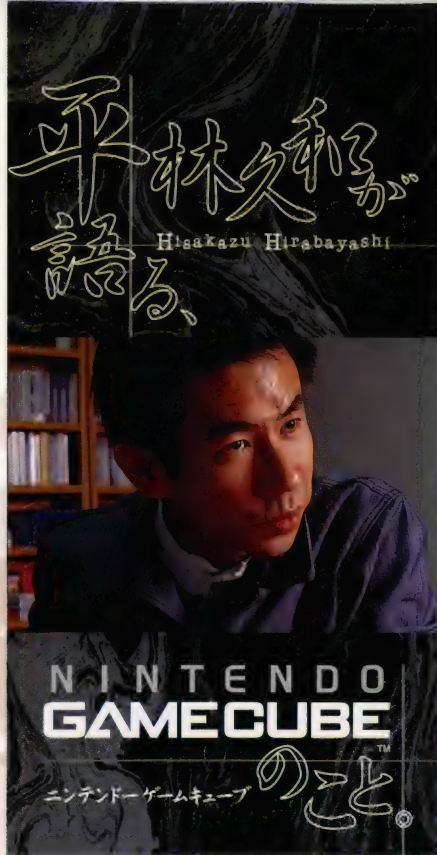
ゲームの未来を肯定したゲームキューブ

「ゲームって何でしょうね？」って話から、再び考えていくことにしましょう。1972年に『ポン』というスポーツゲームが生まれて、ほとんどの人たちはこの28年間でいろんなことを考えてきたんですよ。そうすると、ゲームの基本ルールだったり、ウインorルーズだったり、バトルだったり、面をクリアするといったことなんです。それらの要素を編集することによってRPGが出てきたり、どういう題材を元にするかということにおいて、スポーツとかアクションと呼ばれるいろんなジャンルのゲームが生まれてきたんです。

でも、どう考えてもゲームのコアはゲームの歴史の前半に生まれているんです。それが、たとえば『ポン』というゲームだったものが、時代がたつに従って、80年代には『チャンピオンシップベースボール』になり、『ファミスタ』になって、『劇空間プロ野球』になるみたいに、ゲームというのは、どんどんどんどんリアリティの追求というなかで進化してきたわけです。

●eコマース
「e」はエレクトロニックで、日本語にすると電子取引のこと。インターネットでゲームなどが買えるようになるのは便利だけど、それによって町のゲームショップがつぶれるのは悲しいぞ。

●楽天市場
ショッピング関係では最も有名なサイト。インターネットというとカタカナや英語がはんらんするなかで、親しみやすい日本語のタイトルがいい。これもヨコ（英語）をタテ（日本語）にする時代の流れ？

●すごいネーミング
これまで数多くのゲーム機が発売されてきたが、名称に「ゲーム」という単語を使ったハードは以外と少ない。しかし、任天堂のハードには古くは「テレビゲーム15」（写真）があり、1億台を突破したゲームボーイなどがある。

●竹田玄洋さん
N64とゲームキューブの生みの親。任天堂・取締役総合開発本部長。1949年生まれの静岡大学工学部出身。入社当時は業務用の「レーザークレー」というゲームを作っていたことも。

僕は去年、「ゲームの時代は終わる」ということを本に書いたゲームアナリストです。2000年のいま、そのようなゲームの進化の限界が見えはじめているんですね。

●

絵画の歴史を例にとるとわかりやすいと思うんですけど、昔は平面的な絵を描いていたんですね。ローマの教会に描いてあるようなビーナスみたいに。ところがある人が「遠近法」というのを発見すると、とても奥行きのある立体的な絵画が生まれるんです。遠近法と言えば「三点透視法」ですが、それ以外にも油絵を使った、遠くのほうがぼやけて見える「空気遠近法」みたいなものも出てくるんですね。たとえばダ・ビンチの「モナリザ」の、窓の外がかすんで見えるように。

その後、絵画の手法がもっと進化すると、まるで写真のような「スーパーリアリズム」の絵画が生まれてくるんです。それで、リアリズムをどんどん進化させていくと、みんなが頂点に達した感というのを持つようになるんですね。「あいつが汽車を描いたから、オレは船」とか、「あいつがリアルに描いたから、オレはもっとリアルに描こう」みたいなことが、絵画の世界でもおこったわけですよ(笑)。

ところが、絵画とかアートの分野で「リアリズムを追求するだけでいいの?」という問いかけも出てくるようになります。そのアーティストの1人にアンディ・ウォホールという人がいます。キャンベルスープとかマリリン・モンローの有名な絵を描いた人ですね。あと、「人体をどうやって描こうか」ってなったときに、「ぜんぶキューブで描けるんじゃないか」って言ったのがパブロ・ピカソですね。それで、キュービズムが生まれてくるんです。これはこじつけですけど、まさに、ゲームキューブのキュービズムと言っていいかもしれない。

ところが、ゲームは絵画のどの時代にさしかかっているかと言えば、ゲームはまだモダン(近代)を求めている状況なんです。モダンアートって、コンセプトを見せる芸術なんですね。たとえば、1枚の板が真っ青に塗ってあって、「青は無なんだ」と言われて、「なぜそうなんだ?」と考えるのがおもしろいわけですよ。

●

芸術がそういう歴史をたどってきたなかで、2000年のゲームの世界では、もっともっとリアリズムを追求しようという流れがあります。これはスクウェア的と言っていいでしょう。一方では「もうゲームじゃないよね」って否定していく考え方もあります。わかりやすい例で言うと、先日の東京ゲームショウにおけるハドソンブースですね。モバイルエンターテイメントで、「iモードだよ」っていうのは、ある意味でハドソンのゲーム否定という見方もできるんです。

『劇空間プロ野球』で「松井のモーションがリアルだ」と言うスクウェアと、「モバイルエンターテイメントだ」って言って、自分のところの『ボンバーマン』をぜんぜん見せなかったハドソン。とても同じ産業のゲーム会社とは思えないくらい、見解が分かれている状況ですね。つまり、いまの時代は、リアリズム肯定型＝スクウェアと、リアリズム否定型＝ハドソンの2つに分かれているんだと思います。

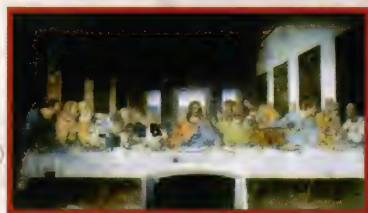
そのような状況のなかで、任天堂という会社はハドソンのように「これからはモバイルエンターテイメントだ」と言いながら、ゲームを否定したわけでもありません。かといって、「重厚長大なゲームは作らない」と発表して、スクウェアのような方向は拒否したわけですね。

ハドソン型でもない、スクウェア型でもない任天堂は何を考えているのか。おそらく、僕は直接関係者に聞いたわけではありませんが、横に置きっぱなしのゲームではなくって、もっと広い軸でテレビゲームというものを見ているんだろうなと思うわけです。

つまり、「ゲームじゃなくって次のものは?」と考えるんじゃなくって、「ゲームって何なの?」という命題に対して、新しい答えを見つけだそうとしているんだと思います。だからこそ、もう一度改めてゲーム機の名称で「ゲーム」と言い直さないといけなかったわけです。そう考えたからこその「ゲームキューブ」という命名だったのではないでしょうか。

楽しいコンピュータが重要になってくる

ここで、もう一度、ゲームの進化のおさらいをしましょう。そもそも最初にコンピュータを使って人は何をしていたかと言うと、爆弾の計算をしていたわけです。そこに、原爆を作ったウイリー・ボーザムという人が現れて、1958年にコンピュータの平和利用を考えたのがテレビゲームの

●ゲームの時代は終わる
このショッキングなことが書かれているのは、平林さんの「ゲームの時事問題」という本(アスペクト刊・1300円)。読めばゲームの本質が見えてくるけど、ゲームの時代は終わらないでほしい。

●遠近法
ゲームの話に置き換えると、「マリオ64」で本格的な3Dアクションゲームが登場して、みんながそれをマネしようとした。でも、絵画がそうであるように、すばらしい作品は天才抜きでは生まれないのだ。(写真はレオナルド・ダビンチの「最後の晩餐」)

●アンディ・ウォホール
マリリン・モンローや缶詰もアートになることを実証したアメリカの現代アートの旗手。故人。ミッキーも描いているくらいだから、マリオやポケモンも作品に遺してほしかったと思うのだ。

●キュービズム
20世紀の初頭にフランスを中心におこった前衛美術運動のこと。ゲームキューブでも、ピカソのような天才が現れて、斬新なゲームで遊べるようになることを期待しましょう。

事の起こりなんです。

だから、テレビゲームの元をただせば、ルールがあって、そこに勝ち負けがあるというのではなく、コンピュータを楽しく使うことだと思うんです。ゲームの進化という軸で考えると、これからは「楽しいコンピュータ」ということがもっともっと重要になると思うんですね。

そのように、任天堂がこれからもゲームを否定するのではなく、「ゲームは悠久なり」と、「ゲームは楽しいコンピュータ」という考え方を持つのであれば、ゲームの時代は終わりではないと思うんです。そういった意識をもって、「ゲームキューブ」と言っているのだとすれば、任天堂という会社は鋭いなあと思うわけです。

でも逆に、ソニーはそうじゃないと思っているわけです。彼らはゲームのことを「コンピュータエンターテイメント」と呼んでるわけです。SCEというように、コンピュータのエンターテイメントという言い方を彼らはしたわけです。

僕が思うのは、2語で構成された言葉のうちはニセ物だという考え方を持っているんです。つまり「コンピュータ」と「エンターテイメント」って2語ですよね。その昔、はじめてクルマを見た人たちは、クルマのことを「ホースレス・キャレッジ」、つまり「馬なし馬車」と呼んだそうです。

同じようなことで言うと、新しいメディアが生まれたとき、みんなはどう呼んだかというと、「ニューメディア」って言ったわけです。で、その後いろんなメディアが出てくると、「マルチメディア」と呼ぶようになったわけです。そういう2語をくっつけただけの言葉って、きっとウソで、だから「コンピュータエンターテイメント」もダメだと思うんです。

やっぱり、「1語で呼ばれるようになったモノは強い」と思うんですね。つまり「馬なし馬車」よりも「クルマ」と呼ばれたほうがいいわけです。でも、ソニーには「これからはゲームって言い方じゃないよね。やっぱりコンピュータエンターテインメントかなあ」と言った人たちがいたわけです。

けど、そうじゃなくって、僕はやっぱり「ゲーム」と呼ぶのが正しいと思うんです。だからこそ「ゲームキューブ」という名称に、これからの新しいゲームの意味も込められていて、だからこそ「ゲーム」と言い切っているんだとしたら、2語の「コンピュータエンターテインメント」に対して、1語の「ゲーム」の勝ちみたいな思いが僕にはあるんですね。

ヒトの軸で考えられたゲームキューブ

ところで、「ゲーム機って何だろう？」「このハードで何をするの？」「これってどういうものなの？」って考えるときに、基本になるのは「What,What,What」なんですね。つまり「いままでにあるゲーム機じゃないものだよね」「これ何になるの？」「うんDVDプレイヤーだ」「今度、携帯電話につなげて、モバイルで受信したものを再生する装置だ」と、どんどん機能を展開させるわけです。「ハードディスクをつけて、もしかしたらデジタル動画を再生する機械にも使えるよね」とか、「その先にCATVにつながれば、流通の受け皿にもなるよね」「リアルタイムでそれを映像にできれば、事実上の放送受信装置になってくるよね」と考えていくわけです。

つまりPS2というハードを見て、いま考えられるゲーム機が次に進化したときにあり得るものとして、「まあ、よくぞこれだけきちんと必要十分なものを詰め込んだな」と思うわけです。つまり、PS2というのはモノなんですよ。「What,What,What」っていうことをものすごく突き詰めて考えられたモノなんですね。

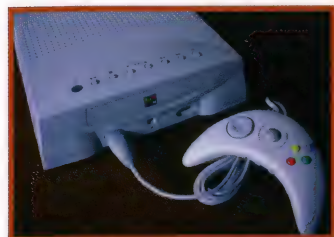
だから、PS2があまりにもモノとして完璧であるがゆえに、任天堂としても、どの会社も対抗できない。対抗できるとすれば同じものを作るしかないんです。で、同じものを作ろうとすれば、おそらく「CATVの会社を何社持っているか」みたいな、インフラの勝負にならざるを得ないんですね。

ここで、現在のゲーム機の状況をわかりやすくするために、たとえ話をしましょう。もし、ゲーム機の開発試験というものがあったとして、「物体としてのゲーム機は今後どうなるべきか？」という問題が出たとします。僕がその試験官だとすると、久多良木健君（SCE社長）の出した回答のPS2には100点をあげるでしょうね。それに、まだわかんないですけど、ビル・ゲイツ君（マイクロソフト会長）の出そうとしているXBoxという回答にも100点あげることになるでしょう。

でも、それはあくまでペーパー試験での100点ですから、「実地はがんばってね」と、先生は無責任に言うんです（笑）。そうすると、実地で何がはじまるかと言うと、巨大なお金の使い合いです。最初はチップの工場を造るところからはじまって、世界中のCATVの会社を買収しまくるところまで行くわけです。「さあ、あとはビル君と久多良木君は実地でがんばるように」って言ったときに、「さあ、果たして何兆円を遣うんでしょうか？」という話なんですね。

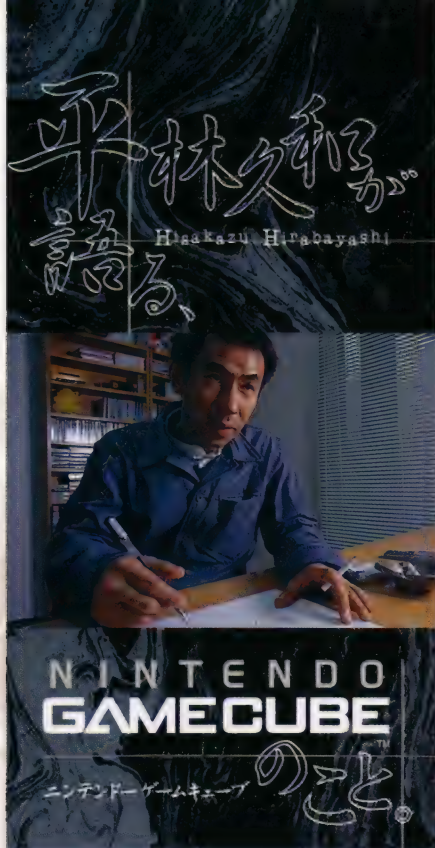
そこに任天堂の竹田君が登場します。竹田君はとても頭がいいから、モノとしてゲーム機を突き詰めると、おそらく彼も100点が取れるんです。けど、彼の目的はペーパーテストで100点をとることではないので、ゲーム機の開発試験をパスしちゃったんですよ（笑）。

彼は、ゲーム機がどんなものかわかっている。でも、そこに新しい機能をつけることを競うだけの試験は受けないと。仮に試験を受けて100点をとれたとしても、実地になったときに、「僕のいる任天堂はCATVの会社をいっぱい買ったりしないもん」と言うわけですね。「試験でいい点数をとるのが目的じゃないもん」って。

ソニーやマイクロソフトは試験をパスして、実地でがんばるために、「What,What,What」のモノ

●マルチメディア
CD-ROMが登場すると、それが使えるだけで、コンピュータメーカーは「マルチメディアパソコン」をウリにした時代はいま昔。パソコンはパソコン、ゲームもゲームという呼び方でいい。（写真はピピン＠）

●CATV
ケーブルテレビのこと。いろんな番組が見られるというより、月額5000円くらいの料金でインターネット使い放題でさらに大容量というのが魅力。ただし、古いマンションでは面倒な手続きが必要。

●ビル・ゲイツ君
シドニー五輪の開会式で、テレビで紹介されるほどの有名人。XBoxの開発をめぐって、ゲイツ君の会社の隣にあるアメリカ任天堂（NOA）の社員を引き抜こうとしたというウワサもある（写真はNOAの発表会のもの）。

●XBox
マイクロソフトのゲーム機。2001年秋が発売予定。ゲームキューブは同年7月に発売される予定なので、2つの巨大ソフト帝国の正面衝突が予想されている。がんばれ任天堂！

を作ったわけです。逆に任天堂の竹田君は「Who,Who,Who」、つまり「ヒト軸でいこう」と考えたんですね。モノ軸で考えられたのがPS2に対して、ヒト軸で考えられたがゲームキューブ。そこで「誰がこのハードのソフトを作るのか?」という話になるわけです。

ゲームキューブは文系マシン

ちょっと秘話っぽいんですが、N64が出る前の1996年の春、E3で竹田さんに会って話したことがあります。E3というのはいまもそうなんですが、日本と違ってPCソフトの出展数が多いんですね。で、4年前に僕は「日本のコンシューマ文化が否定されている感じがする」と、竹田さんに言ったんです。

それはなぜかというと、任天堂でも、セガでも、ソニーでも、世界中のクリエイターがゲームを作ろうとすると、そのためにライセンス契約をして、開発ツールを買って、なんだかんだと日本のメーカーと交渉しなければならないわけです。そのハードルってものすごく高いわけですよ。

でも、PCだったら、目の前にあるパソコンを使って、フリーウエア(無料ソフト)でゲームを作るのも可能なんですね。コンシューマ vs PCって、性能だけの問題じゃないんです。誰でもどこでもゲームを作れるような流れになっていくと。長い目で見た場合、コンシューマは凋落傾向に、PCは上昇傾向にあると痛感させられたんです。

それで僕は「そのような、PCに向かおうとする世界の趨勢は、もう変えられないんじゃないですか?」と竹田さんに言ったわけですね。

そのような僕の意見に対して、竹田さんはこのように答えたんです。N64が出る前でしたけど、「N64の次のハードを考えている」という話だったんですね。これ言っていいのかな? まあ、ひとつのハードができれば次のことを考えるのは当たり前ですよね。月刊の雑誌でも今月号を作りながら、来月号の企画を考えるようなことと同じだと思ってください。

で、僕の問いかけに対して、竹田さんはPCのことを「とめどもない流れ」というふうに言いました。「みんながPCのソフトを作りたい」と言っている。あるいは作れるからPCに流れていくと。「このとめどもない流れを、われわれ任天堂は無視するわけにはいかない」という言い方をしました。

だから、「任天堂の次のマシンが切り札として送り出すとすれば、キーワードとして、こんなことを考えています」って。そこで出てきた言葉が、「文系マシン」だったんです。

要は、これまで「ゲームを作りたい」と言っても、どうしても理科系のプログラマーやコンピュータに詳しい人に偏っていたわけです。竹田さんはそうじゃないものを作ろうとして、「どうぞ文系の人もゲーム作りに参加してください、というメッセージを次のハードに込めるしか僕らの道はない」という意味で「文系マシン」というキーワードを使ったんですね。

竹田さんは「すばらしいことを言うなあ」と思いましたね。僕は、「この人はホントに頭がいいな」と思ったのは、その「文系マシン」という言葉を聞かされたときだったんですね。

ところが、1999年にドルフィンが発表されたときに、関係者はそんなことを一言も言わずに、チップの説明だけをして、正直な話、「くそみてえだな」と思ったんですよ(笑)。「遅いPS2もどきだなあ」って。でも、ゲームキューブの発表のときに「作る人」の話が出てきたので、「文系マシン」というキーワードも復活して、再び「立派だなあ」と思ったんですね。

そういう意味で、PS2のモノの軸に対して、ゲームキューブはヒトの軸にあわせた、ソニーのハードとは違う土俵に置かれたマシンだと思うわけです。

ゲームキューブの信用できない部分

ここまで、ゲームキューブの名称がよくって、その背景にあるのが「文系マシン」という話をしました。そのようなことを考えたのが竹田さんだとしたら、いちゲームファンとして大きな信頼を寄せたいと思います。生意気ながらアナリストとして、ものすごく高い評価をさせていただきたいと思っています。

でも、ホメすぎるのもよくない(笑)。 実は一方では「まだ、信用していない」というのが僕の気持ちにあるんです。それは何かというと、N64の発売のときもそうだったんですが、僕は幸いにして、竹田さんと宮本さんから直々に「こんなハ

●E3
アメリカで年に1度開催される世界最大のゲームショー。大手ゲーム会社のほか、個人経営みたいな小さな会社も数多く出展しており、1つのアイデアで億万長者を夢見る人たちも多い。

●コンシューマ文化
コンシューマというのは消費者のことで、業界では家庭用ゲーム機のことをさす。あと、コンソールという呼び方もあるが、これはモバイル(携帯)に対して、据え置き型のゲーム機をさしている。

●フリーウエア
パソコンにはただで遊べるゲーム(フリーウエア)が多い。ただし、危険なのは明らかにパクリのソフトも存在すること。写真のゲームは、あの「パッ○マン」のマネゲーの『バックマン』。

●チップの説明
5月12日に開かれた、任天堂と松下電器の提携記者会見のこと。チップの名前はGekkoプロセッサー。IBMが開発しただけに、IBMや松下のPCでもゲームキューブのソフトが遊べる日がやってくるんだろうか?

ードウエアです」という説明を受ける機会があったんですね。だからこそ「N64はすばらしいハードだなあ」と思ったわけです。

けど、それが実際に世に出てみたら、あの2人は賢いけど、周りにはそうじゃない人もいっぱいいて、「平林君、ゲームをこういうふうに変えたいんだよ」という2人の話はいいんだけど、それから先にある問題が全然解決されていないと思ったんです。

いま、ゲームキューブを高く評価している人たちって、任天堂に対して、うぶすぎるんです。多くの人たちにとって「ゲームキューブはこういうマシンで、こんなことを考えているよ」というのを、竹田さんや宮本さんから直に説明を受けたのが初体験だったんでしょう。だから、舞い上がってしまって、「すげえ、すげえ」と言っている部分はかなりあると思うんですね。

確かに任天堂が考えていることは立派。相変わらず立派。昔も立派だったし、いまも立派。でも、だからと言って成功するとは限らないんです。もちろん、竹田さんが言ったことに対しては大評価してます。

でも、だからと言って、任天堂によるハードウエア販売とサードパーティに対するソフトウエア政策と、その先にやってくるゲーム業界が成功するかどうかを問われると、「ぜ～んぜん、楽観していない」と答えるでしょうね。もちろん、これから先どうなるかわかりません。でも、あの発表会でだまされるほど、僕は人がいいわけではありません。

発表会では、「ゲームを作りやすくします」と言いましたね。「過去を反省する」とも言いました。そのような話を竹田さんや宮本さんがしたわけです。

でも、そのとき、スクリーンに「いままでの契約体系はこうでした。これからの契約体系はこうなります」と映し出せばよかったんです。「これまで、ゲームクリエイターが開発するときに必要な手続きはこれだけありました。ところがこれからは、こんなカンタンな手続きになります」「ソフトはこれからも売りますけど、素人の人たちが勝手に作ってもらって、それをフリーウエアという概念をゲーム機のなかに入れちゃいます」といったことを宣言すればよかったと思うんです。

つまり、任天堂が言おうとした、「ソフトが作りやすい」「重厚長大ではなく、多くの方たちが参加できる」ということについてもっと具体的な説明があったならば、僕は手放しで「すべて立派」と言い切ったでしょう。でも、だからといって、それをあの時に言っていないからダメというんではないんです。まだ、発表していないだけかもしれないので、その部分についての太鼓判をまだ押すつもりはありません。

●

でも、ゲームの将来を考えると、一方では『ゼルダ』や『マリオ』『メトロイド』が5800円とか6800円で買えて、もう一方ではフリーウエアで作られたソフトが流通していることがあってもいいと思うんです。もちろんみんなは『ゼルダ』を買うんでしょうけど、そのような2層構造に、そろそろゲーム屋さんも挑まなければいけないんじゃないかと思うわけです。

それに「これからはライセンシーという呼び方をやめます」という宣言をしてくれればよかったと思います。ライセンシーというのは、「自分が偉くて、相手を許可してやる」という匂いがあるんですよ。せめて、対等な「サードパーティ」と言って欲しい。できることなら「ソフトウエアクライアント」と呼んで欲しい。自分たちのハードでソフトを作っていただく、自分たちの「顧客」だと言ってほしいと思うんです。

そういう課題が解決されたときに、ゲームキューブは本当に信用できるというのが僕の考えです。これまでゲームキューブについて、竹田玄洋さんが言ってきたことについては100点です。それに宮本さんのことですから、いいソフトを作るでしょう。

ただ、今回の試験は2科目あって、もう1科目のほうは回答が提出されていないので、200満点のなかで100点しかとっていないので、もしこのあと、サードパーティに対するソフトウエア政策などで0点でもとろうものなら、やっぱり不合格なんですよ。せめてあと60点をとらないと合格にならないんです。それが、いまの僕のゲームキューブに対する考えなんですね。

じゃあ、最悪の0点ってどういうケースかと言うと、ソフトが作りにくかったN64は×。で、PSは作りやすかったので○。ところがPS2は逆に作りにくくなったので×。ゲームキューブは作りやすいと言っているので○。そういうふうに、ただライバルに勝とうして、「作りやすい」と言っているだけのようにも見えるんですね。

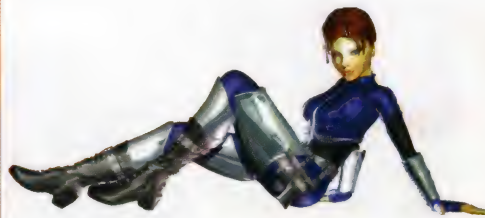
ゲーム業界の法則で、「1番のところが2番になると、へりくだるの法則」がはたらいているだけで、だからこそ任天堂が「ゲームが作りやすい」と言っただけだったら、ひじょうに点数は低くなるでしょうね。売れるとおごる、売れないと媚びを売るというのは、人間としてもっとも卑しいじゃないですか。部下には偉ぶって、上司には「ヘエヘエ」媚びるような生き方と何ら変わりないですよね。

もっと要望を言うと、ソニーにもセガにも任天堂にも、どのゲーム会社にも言ってきたことなんですけど、国際化への対応が大事だと思っています。世界でゲームを作っている人たちに対して、開発環境を整えてほしい。

たとえば、お隣の韓国はアメリカに次ぐ、世界第2位のネット大国なんですね。だから、「このマシンはどういうものだ」という詳しい概要や開発マニュアルなどを、英語で作るのはもちろんのこと、韓国語やドイツ語、そしてフランス語などでも

●ソフトウエア政策
国内のN64が期待ほど売れなかったのは、やはりソフト不足が大きな原因。ゲームキューブでは、いろんなメーカーのさまざまなソフトで遊べるようになることを期待しましょう。

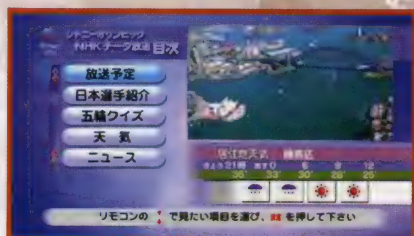
●『ゼルダ』
発表会で流された、「ゼルダ」のデモムービーの美しさには正直びっくり。でも、あのクオリティで「ゼルダ」のような大作を作ろうとすると、製作期間が長くなりそうで心配してしまうのだ。

●2層構造
カンタンに自分でソフトを作って、それを販売するようなことは64DDでも実現可能な話だったはず。しかし残念ながら、普及台数が少なすぎた。夢があふれるハードだっただけにもったいないと思う。

●ライセンシー
ライセンシーというのは許諾するという意味。ところで、「パーフェクトダーク」などを作ったレア社もライセンシーだが、セカンドパーティとか任天堂ファミリーと言った方がいいかも。

作ってほしいんです。それに、サードパーティの契約についても、どの国の言葉でもオンラインサインナップできるくらいのことをしてほしい。それができなければ、世界中の優秀なクリエイターがPCに流れていって、コンシューマが総撃沈するという最悪のシナリオも考えられるんですね。

かつて任天堂が、ロシア人のアレクセイ・パジトノフから『テトリス』の版権を買ったように、ゲームキューブをむちゃくちゃ売るソフトを作る人間が、たとえば南米にいないとは限らないわけです。だったら、「ポルトガル語やスペイン語でも情報を提供しようよ」と思うわけなんですね。

21世紀のゲームはどう進化するのか?

ところで、これからのゲーム機って、これまでのように、わざわざハードの周りをプラスチックで加工して、それを段ボールに梱包して、それをトラックで運ぶという販売をしなくっても、プラットホームのビジネスが成り立つようになるでしょうね。

たとえば、ゲーム機のチップセットが内蔵されたパソコンがあってもいいわけです。パナソニックのテレビにゲームキューブのチップが内蔵されて、それで遊べたりとか、ケンウッドのカーナビでゲームが遊べるようになってもいいわけです。

だから、ハードを物体として売らなくても、プラットホームをライセンスするようなシステムができれば、ソニーから、シャープから、パナソニックから、サムソンから、ゲーム機が内蔵された商品が出てくるようなビジネスが、これからはじまっていくんじゃないかなと思うんですね。

つまり、GBアドバンスにしても、携帯につないで遊ぶというのではなく、携帯電話に内蔵されるのが理想だと思いますね。ゲームボーイが本当にアドバンス(進化)するというのは、ゲームボーイのなかに電話が入るか、あるいは電話のなかに1チップ化されたゲームボーイが入るというのが、本当の進化の姿のような気がするんですね。

●

ところで、ゲームが盛り上がってきた時期というのは、テレビがつまらなくなった時期と重なるんです。1981年くらいにビデオデッキが普及をはじめて、1983年にファミコンが発売されたわけです。

それ以前は、テレビというのは放送の受信専用機だったわけですね。当時はビデオ入力端子というものがなくて、RFスイッチに電波としてファミコンの信号やビデオの映像を入れることによって、「これって電波の受信装置じゃなかったのね」「パッケージソフトの再生装置だったんだ」ということに80年代の前半に気づかされたんです。

そのことによって何が起きたかというと、テレビの聴視時間がガクンと下がったわけです。東京でいうところの、2チャンネルにあわせてビデオを観たり、ゲームをするという時間が急増したわけですね。当然、1、3、4、6、8、10、12チャンネルは割を食うわけです。そのようなことが80年代の前半におきて、テレビの失権、パッケージソフトの隆盛ということが、この20年の間続いたわけです。

ところが、これからのBSデジタルやCS放送、デジタル地上波ということを考えていくと、今後10年間でテレビの復興が間違いなく起きると思うんです。そのテレビの復活とあわせて感じるのは、最近フィクション離れが目に見えないところで起こっているんじゃないかと思うわけです。テレビゲームというフィクションで遊ぶより、現実に起こっているノンフィクションへの関心が高まっているように思えるんですね。

そこで考えられるのが、現実に起きていることへのテレビゲーム化、つまり現実を遊びに取り込んでいくようなソフトですね。そのようなものはこれまでなかっただけに、みんなが受け入れていくような気がします。

たとえば、「いま行われているシドニーオリンピックを遊ぼう」「いま行われている日本シリーズを遊ぼう」「いま行われている国会中継を遊ぼう」という遊びがあって、デジタルテレビを使うとやりやすいわけです。僕は、これからの時代は、いま起きていることをただストレートに見るだけでなく、「それを遊んじゃえ」ということが増えるような気がするんですね。だから、天気予報だって、ゲームにとりこんで、毎日楽しむことができるようになるかもしれないですね。

ただ、ゲームキューブというのはゲームにこだわった以上、そのような部分から遠いんですよ。今後はどうやって、松下電器と任天堂が回答を出そうとするのか、注目したいですね。

●『テトリス』
このソフトがなければ、GBが1億台を突破することはなかったかもしれない。この表現が大げさじゃないほど、1989年に発売された『テトリス』は初期のGBの普及に貢献したソフトなのだ。

●プラットホーム
もちろん電車から降りる場所のことではない。基盤になるハードウエアのことで、ゲーム機を作っている会社のことは、プラットホームホルダーと呼ばれる(写真は工事中の任天堂新社屋)。

●BSデジタル
12月にスタートするBSデジタル放送。テレビを使ってショッピングや銀行振り込みなどができる「双方向」がウリ。ところが、現状では電送容量が不十分という話もあり、快適に使えるようになるのは先の話になりそう。

●松下電器
松下電器に期待したいのは、PS2に対抗する「タテ型」のハードだけでなく、ゲームキューブが遊べる小型の携帯ゲーム機。8センチディスクだから持ち運びが楽になると思うのだ(写真はDVDプレイヤー)。

平林プロデュース作品『エコーデルタ』のこと

平林さんは、ゲームアナリストとして活躍する一方で、マリーガルのプロデューサーという顔も持っている。最後に、氏のプロデュースする『エコーデルタ』の話も聞いてみたのだ

「エコーデルタ」はマリーガルのなかから生まれたソフトです。この企画がゲーム化されることになったのは、最初にクリエイターが斬新なものを発想したからなんですね。その内容について、プロデューサーの僕が論じるというのは一切抜きで、僕の考えをクリエイターに押しつけたりしないというスタンスだったんです。だから、僕がここまで語ってきたこととは違う、もうひとつの仕事がそこにあったと言っておいたほうがいいでしょうね。

ところで、彼ら、クレバートリックのメンバーが『エコーデルタ』で実現しようとしたことは、ごく普通のことなんです。いままでなかった新しいジャンルのゲームを、コンシューマで作りたいということなんですね。

このソフトのことをわかりやすく言うと、昔は『マリオ』があり、『ゼビウス』があり、『ギャラクシアン』があったという時代に、「RPGという遊びがあって、それをゲーム機で遊びやすく作りたいんだ」って言いながら登場した『ドラクエ』のようなものなんです。

僕はもう、そんな新ジャンルのゲームはないと思っていたんです。でも、クレバートリックのメンバーは、「いまでもある」と言うんですね。それはRPG、アクション、シミュレーションとも違った、アメリカにはあるけど日本の子供たちがまだ知らない遊びだったんです。

具体的には、ネットワークを使った、『スタークラフト』や『エイジオブエンパイア』あたりに近いゲームです。日本ではシミュレーションゲームというより、昔はストラテジーゲーム（戦略シミュレーション）って呼んでいましたけど。自分で基地を作って、アイテムを回収して、それによって勝負をするという、知能と反射神経を両方吸収されるカタチで生まれてきたのが、ストラテジーゲームなんですね。

『エコーデルタ』は、ステージに誰もが共通で使える資源がばらまかれていて、それをいかに回収し、いかに投資し、そこから得られる投資の結果というものをもって相手に勝ちにいくゲームなのんです。それで、「リソースマネージメントゲーム」という呼び方にしたんです。

『エコーデルタ』のもうひとつの見方を言うと、何かをやっつけるゲームではなくって、稼ぐゲームなんですね。18分間を会社経営の18年にたとえるとわかりいいかもしれない（笑）。最初はかかる金って膨大なんです。で、途中でも稼げるんですけど、最初は掘っても少ないんです。でもそこに工場が1個、2個となってきて、社長から「18期で黒字にするように」って言われたときと一緒で、15期か16期で「始めたときはどうなるかと思ったけど、15期目でやっと黒字」だと。でも、ずっと投資してきたからそこからの稼ぎはぐーんと急上昇するんです。そのような快感がこのゲームにあるんですね。

でも、僕にとっての、みんなにとっての『エコーデルタ』って何かと言うと、RPGほどメジャーではない、『ドラクエ』ほど遊びやすくはできていない…、それについては先に宣言しておきます。だから、100万本、200万本を売りますとは期待もしていないし、お願いもしないです。

そうなんだけど、必ず21世紀には流行るであろう「リソースマネージメントゲーム」というのが、N64で遊べるんです。将来はネットワークで遊ばれるでしょう。まだ、公言できることではないんですけど、2人、4人、8人という場のなかで闘うネットワークゲームというのを当然視野に入れて作っているんです。

これは、将棋や対戦格闘というものを超えた、相当なおもしろさがあるはずなんですよ。それをいま、ネットワークなしで1人でちょこんと遊べるのが『エコーデルタ』です。だから、どうか見てやってくださいね。

●『エコーデルタ』
見た目は地味だけど、繰り返し遊んでいるうちにどんどんハマりそうな『エコーデルタ』。スペースワールドでも3回並んで遊んだ読者もいたのだ。開発者インタビューは44ページにあります。

●マリーガル
クリエイターを支援するマリーガルマネジメント。次世代機でも、これまでのような斬新なソフトを発表するのかどうかは不明。会社は代官山のお屋敷を離れ、現在は渋谷にある。

●『スタークラフト』
アメリカのN64では発売中の『スタークラフト』。開発元は『ディアブロ』を作ったブリザード社なのだ。もともとPC版を移植したものなのだ。残念ながら、日本での発売の予定はないようだ。

マリーガルクリエイターに聞いたNINTENDO GAMECUBEのこと。

巨人のドシン1の 飯田和敏さん

ゲームキューブには100パーセント期待しています。もう予約をしたいくらいです（笑）。宮本さんや竹田さんは新しいマシンができたことを喜びながら僕らに伝えてたというところが、雰囲気としてよかったですね。だから、ハードのスペック云々には興味はなくって、ムードがとてもいいですね。

ユーザーとしては手放しで賞賛なんですけど、クリエイターとしてはもちろん任天堂シンパなんで、ソフトを作ってみたいなという気持ちがあるんですけど、一方では苦い経験もしているんで…（笑）。で、「ロクヨンの失敗」という話をしていたじゃないですか。あそこの問題を解決しない限りは何ともコメントしづらいと。N64の失敗を鑑みて、こういうところを改善していきますという発言がありましたけど、それがまだ具体的になっていないので。ちゃんと実行していただきたいですよね。とても期待しています。

ピカチュウげんきでちゅうの 小澤宗明さん

ゲームを遊ぶ立場で見るよりも、ゲームを作る立場で見た方が「いいマシンだなあ」とわかりますね。自分が子供の頃好きだった、正当な流れのゲームを作ることが望まれているハードのように思うんです。だから、早くソフトを作ってみたいですね。

あと、本体を見てパイオニアのAV機器を連想してしまったんですけど（笑）。でも、片づけやすいというのは正しいと思いますね。それに、無線のコントローラとか、テレビの前がごちゃごちゃしていたのが、スッキリするという部分はユーザーとしてうれしいですね。

TBSドラマの「美術協力・任天堂」って何？（富山県・橋場栄司さん）

「ディア・ゴースト」という番組でGBと『ポケモン金・銀』など4〜5本ソフトを貸し出したんです。「美術協力」と言えるのか、わかりませんが（広報）

任天堂公式Q&A 読者のギモンに答えます

任天堂の質問箱

にんてんどうのしつもんばこ

第51回

8月の新製品発表会から2カ月すぎて、当然のごとく、ゲームキューブとGBアドバンスに関する質問がいっぱい寄せられました。なので、今月の質問箱は、2ページ増量版でお届けします。まだまだ、新ハードへのギモンがたくさんあると思うので、みんなもどんどん質問を送ってね（もちろんN64への質問もね）。

質問箱の読み方　読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答は複数の方にお願いしています。

こんげつのナビゲーター

サオヘン　左尾昭典（さおあきのり）。64ドリーム編集長。1957年福岡県生まれ。『シレン2』に激ハマリ中。いつもは仕事がピークになると、ゲームができなくなるんだけど、『シレン』だけは別。だから睡眠不足です。

任天堂キャラクターずかん 3

CHARACTER DATA FILE — No.3

ヨッシー

英名／YOSHI

デビュー作は『スーパーマリオワールド』（90年／SFC）。最初はマリオのお助けキャラとして登場していたが、徐々に人気を上げていき、今では主役級に。特技は飲み込んだモノを瞬時にたまごにすること。ヨッシーの由来は関係者のニックネーム。

こんげつのワンショット

宮本さんと本郷さんのツーショット。スペースワールドでの宮本さん合同インタビューでのひとコマです。いったい何を話しているんでしょうね。

Question 1　ニンテンドーゲームキューブ

いままでカセットにこだわっていたのはなぜ？

神奈川県・藤井里央さん

カセットにこだわっていたわけではないんです。

ゲームに向いた、いいメディアがあれば、それを採用するというのが任天堂の方針なんです。N64でなぜCD-ROMを採用しなかったかというと、違法コピーをされる危険性があったからなんですね。それで、これまでずっとロムカセットでゲームを作ってきたわけです。ところが今回、ゲームキューブで光ディスクを採用することになったわけですが、その理由は、コピー防止技術を高めることができたからなんです。さらに、通常のDVDよりも小さい8センチのディスクにしたことにより、より強固なコピープロテクトがかかるようになっているんです。それに、カセットに比べてメディア単価が安く、製造納期が早くなるというメリットもありますね。容量も1.5ギガもありますから、データもたっぷり入りますよね。（広報）

ロムカセットの製造コストは、容量や使われるチップによって値段が変わってくるけど、1500円から2000円くらいだと言われてます。DVDディスクのプレス料金は、ロムよりずっと安く、10分の1くらいで済むみたい。なので、ソフトの価格もN64のときよりは、少しは安くなるんだろうね。

ゲームキューブの光ディスクは、あの『スーパーマリオ64』が約19０本も入っちゃう大容量。早く遊びたいです（写真は『マリオ64』）

Question 2 ニンテンドーゲームキューブ

ゲームキューブで8センチディスクにしたのはなぜ？

岡山県・ロケット団マスターさん

持ち運びがしやすいからです。

これは、本体にハンドルをつけ、「どこにでも気軽に運んでほしい」ということを表したのと同じコンセプトですね。それに、8センチのディスクだと、子供のちっちゃな手でもカンタンにつかむことができますよね。あと、決まった話ではありませんが、将来的にはこの8センチディスクがそのまま携帯ゲーム機に採用される可能性もあるわけで…。もちろん、先に言ったように、不正コピーを防ぐメリットもあります。（広報）

「ゲームキューブのディスクにカバーはつかないの？」（茨城県・中川勝行さん）という質問も。ゲームキューブでは、64DDのディスクのように、傷がつくのを防止するため、ケースに入れられることが予想されたのだけど、宮本さんは新製品発表会（8月24日）で、「（フロッピーディスクのように）ケースに入れたかったけど、松下電器の互換機に対応できなくなるので諦めました」と発言してますね。

CD-ROMに比べて、ひとまわり小さい8センチディスク。ちっちゃいからと言って、そんざいに扱うと傷だらけになるかも

Question 3 ニンテンドーゲームキューブ

ゲームキューブならお試し版が遊べるようになる？

岐阜県・ミズノちゃん

カンタンにできることではないでしょう。

開発の立場からすると、お試し版を作るために、ゲーム制作が中断してしまうことになるんです。それに、当然バグチェックもしなければなりませんよね。そのために、当初予定していた発売が延びてしまうことが考えられるんですね。開発に対して、「お試し版を作って」ってお願いしても、「発売が遅れてもいいんですか？」って言い返されるのは目に見えてるんですよ（笑）。スペースワールドのようなイベントにデモ出展するだけでも大変なんですから。ただ、コスト面で言うと、カセットに比べて光ディスクはお試し版を作りやすいメディアであることは間違いありませんけどね。（広報）

でも、やっぱり欲しいお試し版。任天堂は「やらない」と言っても、サードパーティからお試し版を作るところが出てくるかもね。

ところで、ゲームキューブのデモ映像のなかに、人気者のカービィがいなかったけど、どーなってるんでしょうね。HAL研さん、ファンのためにお願いしますね！

Question 4 ニンテンドーゲームキューブ

N64のコントローラをゲームキューブでも使えるようにして！

神奈川県・鈴木雅也さん

それは難しいですね。

確かに、使い慣れたコントローラのほうが使い勝手もいいでしょうし、4つのコントローラを持っている人にとって、そのまま使えるのは経済的だと言えるでしょうね。でも、ゲーム機本体だけでなく、コントローラも進化するものなんです。N64のコントローラの使いやすさを残しながら、ゲームキューブではさらにいいものにしていこう、ということなんです。大きな変化の部分で言えば、L・Rボタンがアナログになりましたし、新たにCスティックが追加されましたよね。

ゲームキューブのソフトでは、そのような新機能を生かしたゲームが、どんどん出てくるでしょうから、N64のコントローラで遊ぶことはできないんですね。でも、コントローラの進歩は新しい遊びにもつながっていくわけですから、ぜひ期待していただきたいですね。（広報）

ゲームキューブのコントローラの裏側の写真は発表されていないけど、N64のようにコントローラパック用スロットはない模様。振動機能は内蔵されているので、N64のときのように、重いのをガマンしながらブルブルさせる必要がないのはうれしいよね。

見た目は「?」の人も多いようだけど、グリップ感がよさげなゲームキューブのコントローラ。本体の色にあわせて買いましょうね

Question 5 ニンテンドーゲームキューブ

ゲームキューブで発表されたソフトは発売されるの？

福岡県・庄山幸希さん

あれはデモ映像なんですよ。

ゲームキューブでどのような映像表現ができるか、それを新製品発表会に来ていただいた方々に見ていただいただけなんです。ですから、実際に『メトロイド』や『ウエーブレース』などのソフトが発売されるかどうかは、まだわかりません。ただ、宮本がECTS（スペースワールドの後にヨーロッパで開かれたゲームショー）でしゃべっちゃったようですね（笑）。「マリオとゼルダと、まったく新しいタイトルを作ってます」って（笑）。まあ、マリオとゼルダは任天堂の看板ソフトですから当然作ってるんでしょうし、その他の正式なタイトルについては、来年のE3（5月17日～）での発表を待っていただきたいですね。（広報）

任天堂のこれまでの展開をふりかえると、ハードと同時発売されるのが『マリオ』で、ソフト開発がこなれたときに満を持して登場するのが『ゼルダ』。ゲームキューブではどうなるんでしょう。とっても気になります。

マリオが128人出てきた『スーパーマリオ128』。タイトルはもちろんジョークです

ハミダシ質問箱

『ダビスタ64』はいつ発売するの？（大阪府・ニセ本郷64さん）

開発が間に合えばスペースワールドで出展したかったんですが…。発売日については任天堂から出すことが決まったわけではないので何とも言えないです（広報）

ハミダシ質問箱

GBアドバンスは何色くらい出るの？（兵庫県・すっきさん）

まだ決まっていませんね。ただ、最近のユーザーさんはいろんな色を好まれるので、その要望に応えられるようにしたいですね（広報）

Question 6 ニンテンドーゲームキューブ

松下電器のゲームキューブ融合機のデザインは？

神奈川県・三谷昌彦さん

当然、イメージが近いものになるでしょうね。

融合機は松下電器さんから発表されることですので、任天堂がお話することではないんですが、きっとゲームキューブの色合いとかデザインを意識したものになるでしょう。やはり、ゲームキューブのソフトが遊べるDVDマシンということを、ユーザーの方にわかりやすくする必要がありますからね。（広報）

パナソニック版ゲームキューブの発表はいつになるのか、松下電器の広報さんに聞いてみました。

「まだ先の話なのでわからないですね。家電業界では、新製品の発表は発売の1～2カ月前にすることが多いんです。だから、年内の発表はないですね。それに、当社がゲームキューブ対応の製品を出すのは、任天堂さんの後くらいになるでしょうから」（松下電器産業・広報）

任天堂と松下がそろって新ハードの発表をしたのは1999年5月12日。松下版のゲームキューブも早く見たいです

Question 7 ニンテンドーゲームキューブ

任天堂はムービー満載のゲームも作るの？

岡山県・パラパラパーさん

一部に誤解があるようですね。

ゲームキューブの画像処理性能が高いという話を受けて、「任天堂がこれまで言ってきた、"映画のようなゲームを作らない"ということと矛盾するのではないか」という意見もあるようですね。8月の新製品発表会では、ゲームキューブの能力を知っていただくために、あのようなデモ映像を見ていただいたわけです。実際のゲーム画面をお見せしていないのは、ソフトの発売がまだ先のことなのに、「こんな楽しいこともできるんですよ」って、新しい仕掛けを発表してしまうと、せっかくのアイデアを他社に盗まれてしまうことがあるからなんです。

もちろん任天堂としては、CGムービーを垂れ流すようなゲームを作るつもりはありませんし、会場のスクリーンに流した映像も、ビデオに撮ったムービーではなく、ゲームキューブが計算しながら映し出した、実機によるリアルタイムなデモ映像だということをご理解いただきたいですね。（広報）

ゲームの画面はキレイなのがいいのは当たり前。でも、キレイなものにはすぐに慣れてしまうのもヒトの性。その先にある、任天堂らしい新しい仕掛けに期待しましょう。

新しい仕掛けが大切とはいえ、『ゼルダ』では画質のアップで、めちゃくちゃ迫力のあるバトルシーンを楽しめそうです

Question 8 ニンテンドーゲームキューブ

ゲームキューブの価格はいくらくらいになるの？

北海道・伊藤孝一郎さん

まだ、何とも言えないんです。

新ハードの価格というのは、企業の戦略上、もっとも重要なことですから、この場でカンタンに言えることではないんです。もちろん子供さんにも買っていただきたい商品ですから、それほど高くしたくないという気持ちはあります。でも一方で、宮本も言ってましたけど、「これからは子供さんだけでなく、お父さんが買ってきて、それをお子さんと一緒に楽しめるような機械にしたい」という考えもあるんですね。そうなると、お父さんのへそくりで買えるような価格でもいいという考え方もできますし…。まあ、これも正式発表を待っていただくしかないですね。（広報）

現行のゲーム機を値段の高い順に並べると、プレステ2が39800円、ドリームキャストが19900円、われらのN64は14000円。まあ、N64ほど安くはならないにせよ、ドリキャスよりちょっと高いくらいかな？　あるアナリストは「ゲームキューブの価格は19800円から25000円くらいになる」と予想していたけど、実際はどーなるんでしょうね。

値段も気になるけど、パッケージも気になります。ゲームキューブのようにハンドルを箱につけて、気軽に持って帰れるような感じにしてほしいな～

Question 9 ニンテンドーゲームキューブ

新ハードをあとになって値下げするのなら、最初から安くしてください！

愛知県・ふくもちおさん

最初から値下げするとは言えませんよね。

ハードというのは、同じ部品を長い間、大量に作り続けていると、製造コストが下がっていくのが当たり前なんです。そのようなことを「量産効果」と言うんですが、その結果、値下げをすることもあるわけです。だからと言って、最初から値下げしますとは言えないですよね（笑）。逆に、ゲームボーイカラーの液晶やカセットに使われている半導体などは品不足になって、単価が上がることもあるんですよ。もちろん値上げはしませんけどね。（広報）

あと、ソフトによっては、発売後に価格が大幅に下がることがあって、定価で買った人

は泣きたくなっちゃうこともあるよね。たくさん作りすぎたせいで、そんな悲しいことになっちゃうんだけど、ゲームキューブになれば、ソフトの製造時間も短縮されるし、かなり改善されることになりそう。

一時期、編集部の近くの店で、980円で売られていた『ゼルダの伝説 時のオカリナ』。あまりにもかわいそすぎるので、2本目を買ってしまいました

Question 10　NINTENDO GAMECUBE

ゲームキューブではロード時間が長くなるの？

大阪府・ポリゴンさん

あまり気にしないでいいでしょうね。

新製品発表会での宮本のコメントにもありましたが、RAM（一時的にデータを記録する装置）の容量があがったことや、最新の技術をゲームキューブに採用しましたので、読み込み時間を感じさせないくらいのことはできると思います。もちろん「読み込み時間がゼロになる」というようなことは言えませんが、さほどストレスを感じずにゲームを楽しんでいただけると思いますね。（広報）

もしかしたら、宮本さんがいちばんロード時間を嫌っているのかも（ロード時間のかかる64DDソフトのなかに、「サクサク遊べない」という理由で開発が中止になったものも何本かあったし）。だから、ゲームキューブではきっとストレスなく遊ばせてくれることでしょう。

幕張メッセのプレスルームでの宮本さん。手にしているのは、ゲームキューブやGBアドバンスが紹介されたコンセプトブック

Question 11　ニンテンドーゲームキューブ

ゲームキューブにシングルCDを入れたらどうなるの？

熊本県・Mr.テレビタさん

何も起きません。

たしかに、CDが聴けるゲーム機ってありますけど、実際にそれで音楽を聴いている人って、どのくらいいるんでしょうね。やっぱりCDはAV機器で聴いたほうがいいでしょう。それに、ゲーム機はゲームを遊ぶために使って欲しいんですよね。これからも任天堂は、音楽CDに負けないくらいおもしろいゲームを出しますから、「CDを聴くよりゲームをしてね～」って言いたいです（笑）。（広報）

プレステ2のソフトがあまり売れてないって話、よく聞きますよね。やっぱりそれらのゲームは、DVDのおもしろさに負けてるのかな～（この言い方、ヤバイ？）。ここは、テレビゲーム一筋でやってきた任天堂に期待するしかないでしょう。

宮本さんはN64のことをたとえて「おもちゃ工場」と言ったことがあったけど、ゲームキューブはまさに「おもちゃ箱」という感じです

Question 12　ゲームボーイアドバンス

GBアドバンス用のTVチューナーを出して！

大阪府・徳保有希さん

TVはある意味でライバルでもありますしねぇ（笑）。

GBアドバンスでテレビを観るのは技術的には不可能なことじゃないと思います。ただ、ゲームだったら15時間連続で遊べるんですが、テレビとなるとバッテリーの消費量が増えて、たった2時間くらい見ただけで電池がプチッと切れてしまうんです。だからといって、長時間テレビを観るために、電池をいっぱい積んで、それで重くなるのもイヤですよね。それに、任天堂が作ったゲーム機なのに、ゲームで遊んでもらえずに、テレビばかりが観られているというのも、悲しいですよね。だから、「テレビを観るよりゲームをしてね～」って言いたいです（笑）。（広報）

暗いところでも遊べる「バックライトのGBアドバンスは出ないの？」という質問も寄せられるけど、これも電池の消費量の問題があって、いまのところ発売される可能性は低いようです。

GBアドバンスの画面は横長。なので、携帯ワイドテレビのような感じになる？（写真はハメコミ合成です）

Question 13　ゲームボーイアドバンス

GBアドバンスのホワイトパネルって何？

茨城県・プッシグラフさん

最新型の液晶パネルです。

これまでのGBカラーの液晶の材質を改良して、白色色度を改善したものなんですね。これまでのGBカラーの液晶では、白色がちょっと黄色がかって見えていたんですが、このホワイトパネルの採用により、色のコントラスト比がぐ～んと高めることができるようになったんです。これで、色のメリハリもついて、GBアドバンスではクッキリ、パッチリのゲームが楽しめるというわけですね（笑）。（広報）

だれに聞いても、「画面がとってもキレイ」という反応がかえってくるGBアドバンス。その秘密にホワイトパネルの存在があったわけだね。GBアドバンスの発売日は3月21日。発売までの5ヵ月が待ちきれない気分。

1989年4月21日に発売された初代ゲームボーイ。1億台を突破した携帯ゲーム機は、21世紀にさらに進化（アドバンス）するのだ

ハミダシ質問箱

もうN64ソフトのかくし玉はないのですか？（佐賀県・マナ★マナさん）

お答えできないです。それを言わないから「かくし玉」なんです（笑）。でも、まだまだN64ソフトは出てきますよ（広報）

なべかま亭のトイレの手はいったい何？（静岡県・きょうかさん）
何なんでしょうね、アレ（笑）。ムジュラを開発した人が遊びで入れといたら、「面白い」ということになったようですね。ただ、ゲームの雰囲気にあっていますよね（広報）

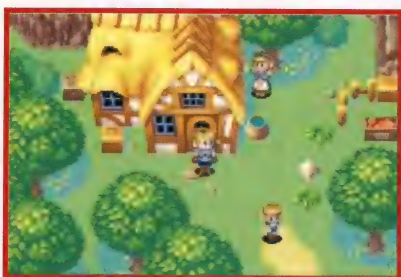
Question 14 ゲームボーイアドバンス

GBアドバンスで、一番期待しているソフトは何ですか？

茨城県・SFC64さん

やっぱり『マリオカートアドバンス』でしょうか？

売り上げ本数的には、当然期待されているソフトですよね。もちろん、それ以外にも、GBアドバンスの機能を生かしたゲームが、いろんなジャンルで発売される予定なんです。なかにはタイトルを発表していないものも当然ありますし…。『マリオカートアドバンス』では4人対戦できるということを発表しましたけど、その他のソフトでも、ゲームキューブとの連携やモバイルシステムGBを使った楽しいアイデアがいっぱいあるんです。（広報）

『マリオカートアドバンス』などのレースゲームでは、全国でタイムアタックコンテストが開催されるかも。モバイルシステムGBを使えば、自分のコースタイムを任天堂に送って、その場で順位を確認するようなこともカンタンにできるようになるかもね。

もともとN64のために企画された『黄金の太陽』。このソフトもGBアドバンスの期待の1本です。『マリオテニス64』のキャメロットが作ってます（同時発売かな？）

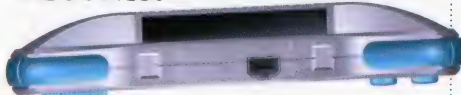
Question 15 ゲームボーイアドバンス

GBアドバンスで赤外線通信はできますか？

岐阜県・木村友拓さん

もちろんできます。

ただし、本体に赤外線通信ポートを積んでいないので、アダプター形式で赤外線通信をやることになりますね。GBアドバンスから赤外線通信の機能をはずしたのは、「携帯ゲーム機の価格は1万円以下におさえたい」といった、コスト的な問題があったからです。それに、すべてのソフトが赤外線通信を使うわけではありませんし、対応ソフトが出てきたときに、赤外線対応のアダプターを発売しようということなんですね。（広報）

あアダプターの他に、カートリッジに直接、赤外線通信の機能をのせちゃう方法もありますね。以前、ハドソンからそんなソフトが出たこともあったし。

GBアドバンスを上から見ると、通信ケーブルのコネクタしかついていないのがわかるよね

Question 16 ゲームボーイアドバンス

GBアドバンスは、従来のGBと通信できるんですか？

岐阜県・ティんくるすたあさん

もちろんできます

GBアドバンスで従来のGBソフトを遊ぶ場合、これまでの通信ケーブルで遊ぶことができます。でも、気をつけていただきたいのは、GBアドバンス専用ソフトで通信をする場合は、従来の通信ケーブルを使えないんです。だから、新しく発売されるGBアドバンス専用通信ケーブルを使っていただくようになります。つまり、ソフトのタイプによって通信ケーブルを使いわけていただくことになるんですね。（広報）

GBアドバンスとGBカラーの間でポケモンの交換は可能だけど、これまでの通信ケーブルを使うことが条件になる。逆に『マリオカートアドバンス』で対戦するには、これまでの通信ケーブルは使えないということなのだ。

3本あれば4人で遊べる、GBアドバンス専用通信ケーブル。価格は発表されていないけど、これまでの通信ケーブル（1500円）よりちょっと高くなりそうな感じ

Question 17 ゲームボーイアドバンス

ぜひ『ヨッシーストーリーアドバンス』を出して！

茨城県・中川勝行さん

なぜいきなり『ヨッシー』なの!?

ああ、スペースワールドのガイドブックに写真が出ていたんですね。あの『ヨッシー』はGBアドバンスを開発しているときに、「新しい液晶では、どのくらいの画質になるのか」というテストをしたときのデモ映像なんです。他に、『スター・ウォーズ』のオープニングも入っていましたね。で、そのとき『ヨッシー』で実際に遊ぶこともできたんですが、あくまで開発ベースのデモソフトですから、全ステージがおさめられていたわけではないんです。だから、すぐに発売できるものでもありませんし、まだ何とも言えないですね。（広報）

任天堂だけでも、すでに14タイトルが発表されているGBアドバンスソフト。開発スタッフの数には限りがあるし、『ヨッシーストーリー』を手がけた手塚卓志さんは、いま『どうぶつの森』を作っているらしいから、『ヨッシーアドバンス（？）』が出るにしても、ちょっと先のことになりそう。

ガイドブックに載っていた『ヨッシーストーリー』の画像。ところで、このパンフを作ったのは初代ゲームボーイのデザインをした人なんだとか

Question 18 ニンテンドウ64ソフト

なぜ『どうぶつの森』に懐しのファミコンゲームが？

福岡県・マルヒゲさん

スペースワールドで遊べましたよね。

『どうぶつの森』は、自分の家に家具とかアイテムを集めることもゲームの目的のひとつなんです。そのアイテムのひとつにファミコン

がありまして、実際にゲームも遊べるようになっているんですね。スペースワールドでは4本の懐しのゲームが遊べるようになっていたと思いますが、ショー用ということで仮に入れていただけなんです。ですから、製品版では別のファミコンソフトが入る可能性も高いと思います。(広報)

スペースワールドで遊べた、懐しのファミコンソフトのタイトルを紹介したいところなんだけど、ダメなんです。ここで書いてしまうと、「ええっ！ あのソフトが遊べるの？」ってみんな期待しちゃうでしょ。で、それがもし製品版に入っていないとガッカリしちゃいますよね。なので、正式発表されるのを、楽しみに待ちましょう。

どこにファミコンが置かれるのかな？『どうぶつの森』は、21世紀に期待する1本です

Question 19 ニンテンドウ64ソフト

『パネポン64』は本当に出るのですか？

東京都・佐藤栄三子さん

出るとも、出ないとも言えない状況ですね。

いま、発売時期を発表しているN64ソフトは、来年の2月までに発売される予定のタイトルということで(9ページ参照)、それ以降のソフトについては未定なんです。だから、『パネポン64』が消えてしまったわけではないんですね。ここで「必ず出ます」とは言えませんけど、海外で開発中のN64ソフトで未発表のものもありますし、それらの発売時期とあわせて検討することになるでしょうね。でも、なんと言っても、『パネポン』はパズルゲームの名作中の名作ですから、何とか出したいですね。広報でも、いまだにスーパーファミコンの『パネポン』をやってる連中がいるんです(笑)。もちろん、残業が終わってからですけどね。(広報)

発売が未確定のN64ソフトは、『パネポン64』の他にも。たとえば『スリッ駆ラジッ駆』とか、『コンカーズクエスト』なんかもそうですね。これらのソフトが、来年の2月以降に発売されることを祈りましょう。

E3で大々的に発表された『コンカー バッドファーディ』。ちょっぴりお下品なこのゲーム、日本では発売される日は来るんだろうか

Question 20 ニンテンドウ64ソフト

これから発売するソフトの目玉は何ですか？

滋賀県・@オカナオ@さん

やっぱり『ポケモン』の2作でしょう。

12月14日に発売されるN64版とGB版の『ポケモン』は、任天堂としても今期最大のプロモーション費用をかけることになっています。それだけ、気合いを入れて発売するソフトになるんですね。それに、任天堂らしい新しい仕掛けや遊びを提案するという意味でも、この2作は超目玉ソフトだと言えるでしょう。また、目の前にいる人としか交換できなかったポケモンが、距離を超えてやりとりできるようになるわけですから、これまでになかった、新しい感覚を体験していただけると思いますね。(広報)

カレンダーを見て、N64ソフトが少なくなってガッカリする反面、年末に発売されるソフトの充実ぶりにはびっくりさせられます。大人から子供まで楽しめる、任天堂らしいラインナップがそろったという感じだね。

N64では期待の『ポケモンスタジアム金銀』。これまで発売されたGB版『ポケモン』の全カラーに対応しているのだ

Question 21 ゼルダの伝説

ゼルダとリンクの名前の由来を教えてください。

静岡県・掘水ハルルーカさん

ゼルダは語感がいいからです。

それに、ゼルダという名前の響きには、どこかヨーロッパの中世的な感じがしますよね。それがゲームのイメージにピッタリだということで、ゼルダに決まったようですね。あと、主役のリンクのほうは英語の「Link」からきていまして、つまり「つなぐ」という意味ですね。世界に散らばったトライフォースをつなぐ使命を持っているということです。ついでに言うと、シークは「Seek」…「さがす」、インパは「Impart」、つまり「伝承する」という意味があったりしますが、あまり登場人物の名前の由来にとらわれず、ゲームの世界を楽しんでいただきたいと思いますね。(広報)

ゼルダ姫の由来は、宮本さんインタビューで紹介したこともある(1999年1月号)。アメリカの著名な作家フィッツジェラルド(『華麗なるギャツビー』とか書いた人です)の奥さんの名前が「ゼルダ」だということを、宮本さんがある作詞家の人から教えられて、あまりに「伝説」という言葉と相性がいいので決めたんだそうです。

アメリカ版のシークは「Seek」でなく「Sheik」。これだとアラビアの族長とかの意味になるんだけど…

ハミダシ質問箱 ある新聞に「松下と歩調合わず」と出てたけど実際はどーなの？(岡山県・Nintenderさん) それは誤報ですね。松下さんとは一緒にゲームキューブを開発していますので、ご安心ください(広報)

ハミダシ質問箱
『モンスタータクティクス』の開発元はどこ?(大阪府・ニセ本郷64さん) プロデューサーは石原恒和さんで、開発は任天堂の開発一部とスパイラルという会社で作っています(広報)

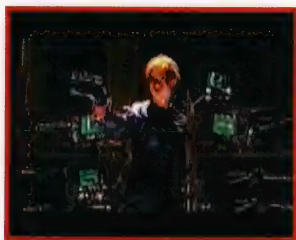
Question 22 ニンテンドウ64ソフト

『パーフェクトダーク』は買いですか?

宮城県・梅川幸平さん

もちろん買いでしょう(笑)。

CMをすでに見た方も多いと思いますが、アメリカで流したCMをもとに作っているので、とてもアダルトな感じになっていますよね。『パーフェクトダーク』の魅力は、銃をバンバン撃ちあうというより、敵に見つからないように、潜入していくような楽しみがあって、本当に自分がスパイになったような気分を味わうことのできるゲームなんです。敵も賢くできていて、プレイヤーのたてるの音をききつけ襲ってくるので、怖さというか、とても緊張感が味わえるようになっているんですね。(広報)

各ステージごとに、「ミッション情報」という任務を遂行するための説明があるんだけど、先を急ぐあまり、つい読み飛ばしがち。でも、そこにはゲームをクリアするためのヒントが書かれているので、しっかり読んだほうがいいですよ。以上、『パーフェクトダーク』攻略記事担当のケイ少佐からのアドバイスでした。

『パーフェクトダーク』のCMは、対象となる年齢がけっこう上なので、深夜に見かけることが多いぞ(ちょっとセクシーなCMだし)

Question 23 ゲームボーイソフト

GBソフトのケースがなくなったのは?

福岡県・MORIEさん

環境を考えてのことなんです。

だから、GBカラー専用ソフトについては、カートリッジを入れるためのケースをなくしましたし、箱の中にあったプラスチック製のトレイも、燃やしても大丈夫な紙に変えたんですね。任天堂は国際的な企業として、環境にやさしい努力をしていく使命がありますので、パッケージ類についても、いりいろ見直しをはかっているところなんです。(広報)

う〜ん。プラスチック製のトレイが紙になるのはいいけど、カートリッジのケースがなくなったのは残念。持ち運ぶことの多いGBソフトだけに、ホコリよけの効果もあってとても重宝していたんですけどね。

収納に便利なGBカートリッジのケース。今後は古いのを使い回すしか方法はないんだろうか

Question 24 コマーシャル

『罪と罰』のCMはどうなるのですか?

大阪府・ニセ本郷64さん

11月5日からオンエアされます。

ビジュアルインパクトを強調したCMになっていますね。だから、爆発のシーンなど、独特のゲーム観を、迫力のCGとゲーム画面でうったえるような内容になっています。あと、N64ソフトでは『カスタムロボV2』のCMもあります。このソフトの今回のウリは「2オン2バトル」なんですが、友達とタッグを組んで交代しながら戦えるようになっているんですね。そこで駆け引きが大事になるんですが、「タッグマッチ」と説明しても、プロレスを知らないお子さんには何のことだかわからないですよね。ですから、CMではそのおもしろさをフィーチャーしたものになっていますね。放送は10月29日からはじまることになっています。(広報)

「ところでフィーチャーって何?」という読者のために、カンタン解説。フィーチャーというのは特別番組とか、売り物にする、目立たせるという意味の英語です。ここでは「強調した」という意味で使っているんだね。

とても覚えやすいタイトルの「罪と罰」。なぜ、このようなタイトルになったのか、考えながらプレイするのもいいかもしれない

Question 25 コマーシャル

横山めぐみさんは本当に国体2位なんですか?

北海道・沢居剛さん

そんなわけないでしょう(笑)。

『マリオテニス64』のCMの「国体2位」というのは、あの広告のなかだけの設定なんですよ。でも、あのCMがとても好評だったので、今度の『マリオテニスGB』にも横山めぐみさんが登場することになったんです。「GBで育てたキャラで、N64に出ているマリオキャラを倒そう」みたいなところがあるんで、CMでもその辺りを強調した内容になっています。オンエアは10月15日からですから、この本が出ている頃には放送ははじまっていますね。(広報)

『マリオテニスGB』のCM撮影現場におじゃましたんだけど、何気に見ているCMの裏には、大変な苦労があることを実感。ただ、「ヤッター」って叫ぶシーンを撮るだけのために1時間もの時間をかけてるのだよ。

国体2位の賞状をじっくり見ると、「横川めぐみ」になっている。わかる?

Question 26 ニンテンドウパワー

『メタルスレイダーグローリー』を書き換えに入れた理由は?

秋田県・才谷裕之介さん

久しぶりのSFCソフトですね(笑)。

最近はローソンさんで書き換えができるゲームはGBソフトばかりになっていたので、「まだまだSFCもあるよ」ということで企画があがってきたんです。しかし「なぜ、『メタルスレイダーグローリー』なの?」と聞かれると、なかなか説明するのは難しいんですけどね。とにかくこのソフト、とてもマニアが多いことで有名なんです。なので、書き換えできるようになって、喜んでる人も多いでしょうね。

ところで、このソフトの情報を最初に出したのは任天堂のホームページだったんです。書き換えに先がけてプリライト版が出るんですが、予約制なんです。10月31日が予約の締め切りなんで、N64専門誌が出るのを待っていると、予約期間が短くなってしまうんです。それで、先に自社のホームページにアップさせていただいたんですね。(広報)

☛『メタルスレイダーグローリー』の開発元はHAL研究所。ファミコン末期の1991年に8900円で発売され、その後3万円くらいのプレミアがついたという伝説のソフトだ(カービィが生まれたのは翌年のこと)。

ソフトがSFメモリカセットに書き込み済みのプリライト版は5780円。予約すると、ポストカードが5枚ついてきます

Question 27　任天堂キャラクター

アメリカで人気の高い任天堂キャラの順は?

埼玉県・月の雫さん

A　人気順はわからないですね。

もちろん、マリオやポケモンなどはアメリカでも大人気ですけど、そのようなリサーチをしたことがないので、順番となるとお答えのしようがないですね。ただ、ポケモンのなかではピカチュウの人気がもちろん高いんですが、それ以上に主人公のアッシュ…、つまり日本で言うところのサトシのほうが人気があるようですね。そこは日本とは事情が違う部分で、やっぱり、アメリカはスーパーマンなどといった、ヒーローが好まれる国なんでしょうね。(広報)

☛ヒーローが好まれるのと同じように、ヒール(悪役)の人気が高いのもアメリカの特性のひとつ。だから、マリオよりもワリオのほうが好きだっていう人、結構いたりするんですよね。

E3の任天堂ブースでは、マリオとともにワリオが出迎えてくれた年もありました

Question 28　テレビ番組

「マリオスクール」の番組コンセプトを教えて!

神奈川県・しげむらなおみさん

A　文字通りスクール形式の番組です。

これまでの「64マリオスタジアム」は、視聴者参加型の番組でしたよね。10月5日から新しくはじまった「マリオスクール」では、装いも新たに、Mr.マリックさんとか怪人ゾナーが先生の立場で登場して、エンターテインメント学校のような趣の番組に変わりました。とにかく、みんなが楽しめて、おもしろい情報を提供しようということなんです。だから、ゲーム情報だけに特化した番組にはならないでしょうね。(広報)

☛任天堂が提供するこの番組のワクを使って、ゲームキューブのデモ映像を流してもらえないでしょうかね? 全部でわずか1分30秒だし、視聴者の人もビックリして、感動すると思うんですけど…。やっぱしダメ? はあ、そうですか。わかりました…。

新しくスタートした「マリオスクール」。(テレビ東京系・毎週木曜6時半〜)。「教えて本郷さん」のコーナーもあります(ウソ)

Question 29　任天堂のひとたち

任天堂で働いてよかったと思えるのはどんなとき?

埼玉県・ポケットマリルさん

A　子供がいるといいですよね(笑)。

子供たちから見ると、任天堂で働くお父さんって、ゲームに対してとても理解があると思われているようなんですね。だから、友達から「キミんとこの父ちゃん、任天堂に働いてんの? ええなあ」って(笑)。そんなふうに羨ましがられるのは、父親としてはいいんでしょうね。だけど実際は、自分の子供がゲームばかりしていたら、「勉強せいや」って叱るんですけどね(笑)。あと、クリエイターにとっては、「おじさんがこのゲームを作ったの?」って言われると、やっぱりうれしいものですよね。でも、逆に困るのは、「お父さんは会社に行ってゲームばっかりしている」と思われるのが…、ちょっとねえ(笑)。

☛任天堂の社員はタダでゲームをもらえると思っている人いませんか? ゲームソフトも商品なので、自分で買うようになっているそうです(結構シビアな会社です)。ただし全品1割引! だけど、量販店で買ったほうが安い場合もあるよね。それではまた来月!

質問箱の訂正

先月号のこのコーナーで、「カバヤ食品から出る『カービィプレッツェル』が14種類発売される」と紹介しましたが、12種類の誤りです。ごめんなさい(サオヘン)

「任天堂の質問箱」質問大募集!

みなさんの任天堂に対する質問を送ってね。新ハードから、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。「任天堂の○○さんへの質問」というように、回答者を指名するのもいいよん。

あて先はこちら!!

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん ➡03(3230)0675

任天堂の似顔絵箱

バンダナをまいた、HAL研の桜井さん。64マリオスタジアムの最終回に出演してたけど、みんな見たかな?(大阪府・中嶋麻子さんの作品です)

64DREAM Monthly News

毎月新聞

The Best Game Magazine

The 64DREAM ザ・ロクヨン ドリーム

発行所／東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部

●はみだしNEWS● Xboxの大きな特長はハードディスクが内蔵されていること。その容量はなんと8GB（ギガバイト）。CDROM12枚分の大容量だぞ。どんな使い方をするのか気になるところ。

TOP NEWS

ゲームキューブとXboxの正式参入で次世代ゲーム機戦争はどうなるのか

来年のE3では任天堂・マイクロソフト・ソニー・セガが直接対決!!

次世代ゲーム機戦争で、最初に勝負を挑んだのはセガのドリームキャスト（以下DC）。美麗な画面と、モデムを内蔵し、通信機能を売り物に市場に打って出たが、国内での売上は頭打ちだ。続いて発売された、ソニーのプレイステーション2（以下PS2）は、マスコミの盛り上がりや、DVDプレイヤーとして使えることもあり、ゲームユーザー以外の取り込みに成功。売れ行きは順調のようだ。そして、来年7月にはニンテンドーゲームキューブ（以下GC）が、来年秋にはマイクロソフト(以下MS)のXboxが登場する。これらのゲーム機は、その拡張性や、性能に大差はなさそうなので、いかにソフト開発メーカーを味方に取り込み、面白いソフトを用意できるかが普及のカギになる事は間違いない。現状ではPS2が、一歩リードという感じだが、肝心のソフトの売上が大きく伸びず、不動のものとは言い難い。1年以上遅れての販売とはいえ、優良なソフトがそろえば、GCやXboxの巻き返しも可能だろう。PS2はソフト開発に手間とお金がかかると言われているが、GCやXboxがソフト開発のやりやすさを強調しているのは印象的だ。また、開発メーカーに対して高圧的とさえ言われた任天堂が、GCの発表会でN64の反省を口にしたのも、開発メーカーに対する配慮があったのだろう。またMSは、ゲームの世界では巨人とは言えないが、パソコンの基本ソフト「ウィンドウズ」に対応したソフトを、多くの会社に作らせてきた実績があり、ゲーム市場においてもそのノウハウは有効な武器になるだろう。事実MSは、155社のサードパーティーを発表。そのうちの50社は、カプコン、コーエー、コナミ、ナムコなどの日本の有力メーカーだ。かたや任天堂は、レア社やレフトフィールド、カプコンなど具体的に社名のあがる参入会社は現段階ではまだ少ない。来年5月に米国ロサンゼルスで開催されるE3には、GCやXboxの実機も登場予定で、各社の次世代ゲーム機が顔をそろえることになる。自社ソフトのラインナップの充実はもちろんだが、他社との協力関係がどれほどうまく推進できたのかが、勝敗を左右するはずだ。

↑ゲーム機であることを主張し、開発しやすさを強調したゲームキューブ

↑コナミの新製品発表会にはマイクソフトのXbox責任者も来場。コナミもソフト開発を正式に表明した

ポストカードブックに卓上カレンダー 人気のシレングッズがぞくぞく登場!!

N64ソフト『風来のシレン2』が発売されて、そろそろ1ヵ月。かわいいキャラにはまっているという人に、うれしいお知らせだ。年末に向けて、『風来のシレン2』のポストカードブックと、卓上カレンダーが発売されるぞ。ポストカードブックは、シレンのカッコイイ世界が描かれていて、使うのがもったいないくらい。カレンダーは卓上タイプなので、机の上に置いておけば、1年中シレンと一緒にいられるぞ。発売はどちらも11月1日の予定。楽しみだね。

↑かっこいいポストカード。価格は800円だ

↑卓上タイプのカレンダー。価格は900円だ

トピックス

やわらちゃんの金メダルの表彰式でどアップで登場した任天堂の川口さん

いまだに興奮さめやらないシドニーオリンピック。中でも、開幕早々に、ヤワラちゃんこと田村亮子さんの金メダル獲得は、感動的なシーンの1つだよね。感動の決勝戦や、表彰式のもようは、何度もテレビで放送されたから見た人も多いんじゃないかな。実はこの時、任天堂企画部の川口部長（64ドリーム8月号E3特集でインタビュー掲載）がどアップで、何度も放送されているのだ。たまたま、田村選手の関係者の近くに席があっただけなんだけどね。

↑アップでテレビに登場するとは思いもよらなかったはず。一躍有名人に?!（写真下）

↑イマクニ？も野球の応援。現地で開催されたポケモンイベントに参加していたようだ

NEW 新製品

ポケモンGBミニキャリーバッグの新しいバージョンが登場したぞ!!

信誠さんから発売され、好評の「ポケモンGBミニキャリーバッグ」が新しいデザインになって登場したぞ。今回の変更点は大きく2つ。カラーがスケルトンブラックから、スケルトンブルーになったことと、メインのキャラクターがピカチュウ・ピチュー・トゲピーに変わったのだ。GBカラーや、通信ケーブル、GBソフトがバッチリ収納できるのは、これまでの商品と同じだぞ。価格は950円で、すでに発売中。信誠さんのご厚意で、プレゼント用に商品を提供いただいたので、手にいれたい人はプレゼントページ（120P）へGO!!

↑かわいいポケモンのキャラクター達がグッドだね。950円で発売中

マリオ・リンク・カービィがカッコイイリュックやバッグになって発売されるぞ

アルバジャパンから年末に発売が予定されているユニークな商品を紹介しよう。商品は、2ウェイバッグ(3000円)ショルダーバッグ(2000円)、マルチリュック(Lが5800円、Sが4800円)の4種類だ。それぞれにマリオ・リンク・カービィのいずれかのイラストが描かれているぞ。この中でユニークなのはマルチリュック。かっこいいリュックに、キャラクターをイメージしたレインコートがセットされているのだ。リュックとしての使い勝手はもちろんだけど、こんなレインコートなら雨の日が楽しみになるかもね。

↑リンクをイメージしたレインコート。リンク以外にも、マリオやカービィをイメージしたレインコートもあるので、好みで選べるのだ

↑ショルダーバッグ(右手前)、リュックS(左手前)、2ウェイバッグ(右奥)、リュックL(左奥)

何と『飛龍の拳列伝GB』を購入するとFC版『飛龍の拳III』が付いてくるのだ

人気の対戦格闘ゲーム『飛龍の拳列伝GB』発売（12月15日）に合わせて、「カルチャーブレーン20周年キャンペーンボックス」が登場することになったぞ。このキャンペーンボックスには、GBカラー専用ソフト『飛龍の拳列伝GB』に、FCソフト『飛龍の拳III』が同梱されているのだ。さらに、限定ボックスで、2本のソフトが入っているにもかかわらず、なんと3980円の超お買い得価格。これは思い切ったキャンペーンだよね。

↑GBカラー版のストーリーは、『飛龍の拳Ⅲ』の続編にあたる

↑懐かしのFC版『飛龍の拳Ⅲ』。これにはまった人も多いかもね

64ドリーム編集部努力賞を受賞!!

64ドリーム編集部が、社内の表彰式で、努力賞を受賞したぞ。これは毎年10月に行われる社内の恒例行事で、1年間を通じて優秀な成績をあげた個人や部署を、その成績に応じて表彰するものなのだ。64ドリーム編集部は、この1年間の努力と成績が認められて、見事に努力賞を獲得。これも、ひとえに64ドリームを応援してくださった、読者の皆様のおかげと思っております。今後も21世紀に向けて、かわらぬ努力を続けていきますので、これからも64ドリームをよろしくお願いいたします。

↑もらったのは表彰状と賞金3万円。もっか賞金の使い道を検討中だ。なにかいいアイデアがある人は、毎月新聞賞金検討委員会までアイデアを送ってね

CM

話題の『パーフェクトダーク』のCM曲は「SIAM SHADE」の「SEXUAL SNIPER」

10月21日発売のN64ソフト『パーフェクトダーク』のCMはもう見たかな? 深夜の放映が多くて、まだ見ていない人もいると思うけど、このCMで使われている「SEXUAL SNIPER」は、人気バンド「SIAM SHADE」の曲なのだ。CMは、かなりカッコイイ仕上がりなので、ソフトも曲もヒットしそうだね。

↑人気バンド「SIAM SHADE（シャムシェイド）」の面々

セ・パ12球団の選手が勢揃いした野球カードゲームが好評発売中!!

いろんな種類のカードゲームが発売されているけれど、野球のカードゲームがあるのは知ってるかな? ハドソンの子会社である未来蜂留多商会の、パワーリーグカードゲームもその1つだぞ。このカードゲームは、各チーム20名の選手と監督で構成された252種類の選手カードに、投手力や打力をしめすパワー値が書かれたプレイカードなど、全359種類のカードで構成されているのだ。野球のルールを知っていれば誰でも簡単に楽しむことができるので、好きな選手を使ってオリジナルのチームで対戦しても楽しいよね。

↑説明書に、選手カードとプレイカードが25枚ずつ入ったスターターは1200円だ。好評発売中!!

任天堂新社屋への道のり最終回

ついにNintendoのロゴマークが取り付けられた本社ビル。このコーナーも今回で無事終了となりました。引越しも完了し、新社屋での取材が可能になれば、新社屋レポートも行う予定なので、楽しみにしていてね。

↑今までの社屋にある「福」の字や漢字の任天堂はなさそうだ

●はみだしNEWS● ハドソンが、『アローンインザダーク』などで有名なフランスの大手ゲームメーカー、アンフォグラムと合弁会社を設立。次世代ゲーム機向けのソフトの開発や販売を行うことになった。

●はみだしNEWS● テレビ画面は写らないけど、『マリオテニスGB』の撮影で使われているテレビは松下製のものを使用しているぞ。ゲームキューブでの提携があるから、当然と言えば当然かな。

NEW 新製品

今月のバンダイさんの新製品はポケモンとゴジラとカメラ?!です

ポケモンパーク

バンダイ／10月下旬発売／300円／ラムネ菓子付き

今月の新製品は、今年の夏休み映画「ピチューとピカチュウ」の劇中から秘密基地をモデルにジオラマ化した製品だ。全部で5種類あるぞ。(東日本先行販売)

1. ウパーと時計台
2. ピィとすべり台
3. ピカチュウとコロコロタイヤ
4. トゲピーとブランコ
5. ピチューとシーソー

ゴジラ総進撃

バンダイ／10月下旬発売／100円／ラムネ菓子付き

ゴジラを始めとする東宝怪獣シリーズのコレクションアイテムが全19種類で登場だ。今年の年末にはゴジラの最新映画の公開も控えているのでチェックしておこう。中にはクリア版のゴジラが入っている超ラッキーなものもあるぞ。ゴジラファンなら、ちょっと気になる商品だよね。

スーパーカメラ倶楽部

バンダイ／10月下旬発売／300円／ラムネ菓子付き

⬆色はブルー、ピンク、シルバーの3種類があるぞ

なんとフィルム交換ができる本格的なカメラがたった300円で登場!! 屋外専用のお手軽カメラは、プラスティック製なので、軽くて持ち運びには最適。秋の行楽シーズンのお供にはもってこいだね。

イベント EVENT

「東京ゲームショウ2000秋」閉幕 累計入場者が100万人を突破!!

9月22日から24日にかけて開催された、「東京ゲームショウ2000秋」は前回を上回る来場者を集めて無事終了したぞ。セガやスクウェアなどの人気メーカーが不参加で、来場者数の減少が心配されたが、前回を5000人以上上回る13万7400人の来場者を迎えたのだ。また、第1回開催以来の一般来場者の累計が100万人を突破し、ゲームファンのすそ野の広さを改めて認識できた。ただ、N64ソフトの出展が少ないのは毎度のことだけど、やっぱり残念。

⬅最も元気だったのはコナミブース。GBアドバンスやN64のソフトもいろいろと出展されていたぞ

⬆エポックのブースではGBアドバンスの「ドラえもん」が登場。どんなゲームなのか楽しみだね

毎月新聞特派員コーナー

特派員コーナーへお便りをくれたみなさん、ありがとうございます。おかげさまで、全国からぞくぞくと楽しいお便りが届いているので紹介するぞ。さて、今月はたくさんいただいたお便りの中から、『ゼルダの伝説』に関するものを2つ。どちらもかなりユニークな内容だぞ。

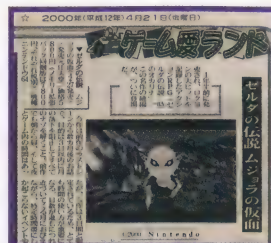
『ムジョラの仮面』って?

まずは愛知県のP.N.きゅうけいこさんからのお便り。愛知県の某新聞にのっていた『ゼルダの伝説ムジュラの仮面』の紹介記事だ。みんな一目でわかると思うけど、タイトルが思いっきり間違っているのだ。お便りでは、「思わず笑ってしまいました」とあるのだが、誤植が多いと言われている64ドリーム編集部的にはちょっと笑えなかったりして…。

☆ 2000年(平成12年)4月21日(金曜日)

ゲーム愛ランド

ゼルダの伝説 ムジョラの仮面

©2000 Nintendo

⬆ムジュラとムジョラ、お互い誤植には注意しないとね

リンクby橋本大二郎

11月号のはみだしニュースで、橋本高知県知事は『ゼルダの伝説』がお気に入りと書いたところ、富山県のP.N.森野こあらさんから、追加情報がとどいたのだ。毎年高知県で行われている「まんが甲子園」で、昨年の非公式ガイドブックに、橋本知事の描いたリンクがのっているとのことなのだ。うーむ、たしかにリンクがしっかり描かれているぞ。

⬅スッキリした顔立ちのリンクが印象的だね。ちゃんと橋本知事のサインもはいっているのだ

おたより募集

毎月新聞特派員コーナーでは皆さんからの楽しいお便りを募集しています。ゲームに関するおもしろい小ネタや、ユニークなエピソード、こんなものを発見したぞっていう驚きの声や、コレクション自慢まで、なんでもあり。どんどん送ってきてね。お待ちしてます。

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部　毎月新聞特派員コーナーまで

『マリオテニスGB』のCM撮影が都内のスタジオで行われたぞ

さわやかな横山めぐみさんが印象的だった『マリオテニス64』のCM。今度は、『マリオテニスGB』のCM撮影が、横山めぐみさんをはじめ、同じ出演者やスタッフで行われたぞ。横山めぐみさん扮するおかあさんと、子供たちとの楽しい掛け合いは前作同様の仕上がり。また、家のセットも前回と同じように作ったそうだが、家の中のセットで大きく変ったものが2つあるのだ。1つはソファ、もう1つはさて何だか君にわかるかな? 放映は10月の中頃からなので、この本が発売される頃にはもうCMが見られるはずだ。何なのかよーく探してみてね。

⬅全体のセットはこんな感じで作られているのだ。

⬆横山さんがアドリブで、共演の子供のほっぺにキスをしたりして、撮影は大いに盛り上がったのだ。楽しいCMに仕上がっているぞ

イベント 第4回ポケモンリーグ「ニンテンドウカップ2000」が開催!!

任天堂公式トーナメントの全国大会である第4回ポケモンリーグ「ニンテンドウカップ2000」が、11月3日の東京大会を皮切りに全国10カ所で開催されるぞ。今回のポケモンリーグでは、12月14日に発売が予定されている『ポケモンスタジアム金銀』が使われるので、会場では映像と音声による迫力あるバトルを発売前に体験することができるのだ。また、『ポケモン金・銀』になって、たくさんのわざや新しいタイプ、さらに道具を持たせるという要素が加わったので、従来にないバトル戦術が要求されそうだ。今大会でうまい人のバトル戦術をよーくチェックしたほうがいいかも。全国で開催される大会会場へはだれでも無料で入場できるけれど、大会へ参加したい人は往復はがきで別途申し込まないとダメ。日本一目指してチャレンジしてみよう!

開催日程

地区	開催日	申込み締切日	会場
東京	11月3日(祝)	締切り	品川インターシティーホール
宮城	11月5日(日)	締切り	KHBロビースタジオ
大阪	11月12日(日)	10月25日	ギャラクシーホール
高知	11月19日(日)	11月1日	高知中央郵便局4Fホール
島根	11月23日(祝)	11月8日	松江テルサ
石川	11月26日(日)	11月8日	MROホール
山形	12月3日(日)	11月15日	山形ビッグウイング大ホール
熊本	12月10日(日)	11月22日	TKUプラザ
北海道	12月17日(日)	11月29日	STVホール
愛知	12月23日(土)	12月6日	ナディアパーク(デザインホール)

公式ルール

① エントリーできるポケモンは全部で246種類
② 6匹のポケモンをエントリーし、その中から3匹を出場させる
③ ポケモンのレベルは50から55で、3匹のレベルの合計は155以下
④ 「ミュウ」「ミュウツー」「ルギア」「ホウオウ」「セレビィ」は使用できない
⑤ ポケモンにどうぐを持たせることができる。
ただし、6匹に別々のどうぐを持たせること
⑥ 2匹同時に眠らせたり、凍らせたりすることはできない
⑦ 最後の1匹でのじばく、だいばくはつは負け
⑧ 最後の1匹でのほろびのうた、みちづれは、かならず失敗
⑨ カートリッジは赤、緑、青、ピカチュウ、金、銀のどれでもOK
⑩ ウラザワは禁止

応募方法

○必ず往復はがきで応募すること
○1人につき1通のみの受付け
○各大会ごとに締切りが違うので注意しよう
○年齢制限はなし
○応募多数の場合は抽選

問合せ先

ポケモンリーグ事務局
Tel 03-5389-8159 (平日の13:00～19:00)
＊大会招待状または落選のお知らせは各大会の1週間前までに発送されるぞ

往復はがきの書き方

往信面(青色の表面)

50 163-8696
新宿郵便局留
「ポケモンリーグ」係

ここには何も書かないこと

返信面(緑色の裏面)

50 □□□-□□□□
ここには、必ず君の郵便番号、住所、名前を書こう

以下の必要事項を記入してね
1) 出場希望大会名
2) 住所
3) 名前
4) 学年
5) 年齢
6) 電話番号
(市外局番から記入)

インターネット とても素敵なイラストが印象的なブラウニーブラウンのホームページ

もとスクウェアで『聖剣伝説』を作っていたスタッフと任天堂が設立した新会社、ブラウニーブラウンのホームページがオープンしたぞ。まだ、ゲームに関する情報は掲載されていないけれど、こまめのチェックが必要だね。

◆もっかGBAのソフトを開発中のこの会社。アドレスは www.br2.co.jp

4コママンガ募集中!!

先月号でもお知らせしたように、三浦ゆうま先生にかわって、毎月新聞の4コママンガを描いてくれる人を募集しています。テーマはゲームに関することならなんでもOK。大好きなゲームソフトの主人公やストーリーをネタにしてもいいし、「ゲームキューブ」や「GBアドバンス」ネタでもいいぞ。作品のサイズは掲載スペースの関係で、「縦：横＝1:3」で、マンガのタイトルも必ずつけて送ってね。プロ、アマは問わないので、どんどん送って下さい。目指せ毎月新聞連載!!

送り先：64ドリーム編集部 毎月新聞4コママンガ係

●はみだしNEWS● ナムコが「GB友の会」を発足するとのニュースをネットで発見。取材しようと情報を確認すると、GBとはゲートボールのことだった。てっきりゲームボーイだと思い込んだのは私だけ？

GBソフト情報局

期待作がタップリのGBソフト。今月も増量8ページにてお届けします!

携帯電獣テレファング スピードバージョン パワーバージョン

GB&GBカラー　ジャンル RPG
スマイルソフト　11月3日発売予定　価格：各4700円

電獣と友達になろう! ~ストーリー紹介~

携帯電話を使って電獣と友達になるのが大流行していた2020年。子供たちは、友達でありボディーガードでもある、仲間にした電獣と一緒に、より強い未知の電獣を求めて電獣界の奥地へと入っていった。主人公のシゲキは、この電獣ブームとは全く関係のない生活を送っていたのだが、ある日1匹の電獣と出会う。それをきっかけに新しい友達を作るため、電獣界へと向かうことを決心したのだ。

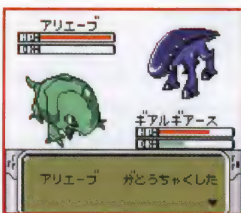
◆主人公のシゲキは、野球が大好きなごく普通の小学生。電獣ブームにはあまり関心がなかったけど、ふとしたきっかけで電獣と出会ったことから、電獣界行きを決意する

◆電獣を進化させることもできる。自然進化や改造進化など、進化方法もさまざまだ

◆パワーバージョンはクリプト、スピードバージョンはファンガスが、ゲーム開始時から仲間になっている

このゲームは2バージョンが用意されていて、携帯電話の機種やスタート時の仲間電獣が違うほか、電獣の出現率や出現地点が異なったりするのだ。片方のバージョンにしかない、隠しマップもあるらしいぞ。

携帯電話で電獣とコミュニケーション

戦闘で倒したモンスターが、電話番号を教えてくれることがある。その番号を携帯電話に記録しておくと、重要な情報を聞き出せたり、戦闘中に呼び出して応援を頼んだりできるのだ。実際に手助けしてもらった後は、電獣にお礼の電話やメールをしておこう。そうすることで、電獣との友情が深まって、また手助けをしてもらえるのだ。逆にお礼を忘れると、イザという時に無視されることもあるぞ。

◆電獣1匹での戦闘は辛いので、友達にした電獣に応援を頼もう。到着には時間がかかるぞ

◆倒した電獣が電話番号を教えてくれることもある。忘れずにメモリーしておこう

フィールドマップと戦闘シーン

主人公は、ボディーガードの電獣1匹とともに電獣界を冒険する。フィールドで敵電獣と遭遇して戦闘シーンに突入すると、画面に表示されるアンテナの本数分だけ、友達になった電獣を携帯電話で呼び出して応援を頼める。でも、到着までしばらく時間がかかるので、それまでは連れて歩いている電獣だけで応戦することになるのだ。ちなみに電波の状態は、場所や電話の機種によって変化するぞ。

◆ボディーガード電獣と歩く。アンテナが3本あるので、ここでの戦闘は3匹まで応援を頼める

◆電話番号をメモリーしてある電獣に応援の依頼ができる。到着までの所要時間も表示されるぞ

携帯電話の機能

ゲームスタート時の携帯電話は、電話番号を記録しておく最大メモリー件数が少ないなど、ちょっと機能が弱い。でも、主人公のレベルアップに応じて、携帯電話もパワーアップしていくのだ。また、ゲーム中に登場する携帯電話は、本物さながらの機能を持っている。時計・着信履歴はもちろん、電獣から電話がかかってきたときの着信音も作れるぞ。さらに友達になった電獣の図鑑機能なども搭載されているんだ。

◆着信音がいくつか用意されているけど、オリジナルメロディも作れる。マナーモードもあるぞ

◆着信履歴のほか、留守番電話機能もある。そのままリダイヤルもでき、本物さながらの便利さだ

パワーアンテナ

このゲームの初回出荷分には、「パワーアンテナ」という部品が付いてくる。これを通信ケーブル用コネクタに接続すると、ゲーム内で電話をかけたり、電話がかかってきた時に、アンテナの先端が光るのだ。

◆ちなみにこのソフト、ゲーム上で携帯電話を再現しているけど、実際に電話ができるわけではないぞ

どっきり、ハロが巨大ロボに変身？

ガンダムでおなじみのかわいいロボット「ハロ」が、サンライズアニメの巨大ロボットに変身して戦う、というRPGがこの『ハロボッツ』だ。それでは、どんなふうにハロが戦ってくれるのか詳しく見ていこう。

◆この世界では、みんながハロをつれていて、いざというときにはハロが持ち主を守ってくれるのだ

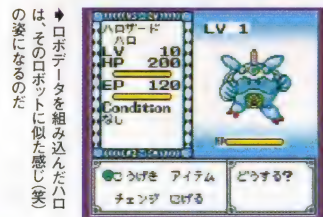
◆ハロには、いろんなロボット達のデータをセットして、いざというときに変身させられるんだ

◆最強のハロボッツバトラーを目指す少年。ゲーム中できみの分身となって活躍してくれるキャラクターだ

ハロを育てて、いざバトル！

ハロを強くする方法は、ロボットデータを作ることだけではない。ミニゲームでハロを鍛えたり、パーツを組み込むことなどによって、ハロ自体の性能をよくすることもできるんだ。こうして、自分のハロを強くしたら、やっぱ「ハロボットバトル」に挑戦しなきゃね。バトルには、ゲームセンターで行われる対戦バトルと、町の外で起こる「ノラハロ」との戦闘があるぞ。

◆こうしたミニゲームでハロを鍛えてやるのだ

◆バトルが行われるゲームセンターなのだ

◆ロボデータを組み込んだハロは、そのロボットに似た感じ（笑）の姿になるのだ

◆攻撃のときには、まさにそのロボットの姿でアタック！

ほかにもいろんなキャラが登場

もちろん、主人公の他にも、いろんなキャラクターたちが登場し、お話を盛り上げてくれるのだ。今回は、そのうちの何人かをピックアップして紹介してみよう。

◆主人公の幼なじみの女の子。父親が「ハロ道場」の主なので、ハロの情報には結構詳しいのだ

◆主人公の行く先々に姿をあらわす、ハロボットバトルの人気アナウンサー。その目的は？

◆見た目はクールだが泣き虫なおぼっちゃん。とにかく目立つためにハロボットバトルをする

◆世界征服（？）のために、ノボルたちの持つハロを狙う悪の科学者。そのわりには抜けたところが…

いま必殺のコンビナイズ！

ハロには、「ロボデータ」をセットすることによって、バトルの時に好きなロボットに変身させることができる。ロボデータを作るには、手に入れたパーツを、ハロの口にほおりこんで「コンビナイズ」してやろう。どんなキャラができるかは、コンビナイズしてみてのお楽しみだ（いちおう、出来そうなキャラのシルエットは出るんだけど…？）。

◆まあ、こんなかんじでハロの口にパーツを入れているんだろうな。コンビナイズのときって

◆んでもって、出来てきそうなロボデータがこうやってピンぼけな感じで表示されるんだけど…？

GBカラー専用 マリオテニスGB

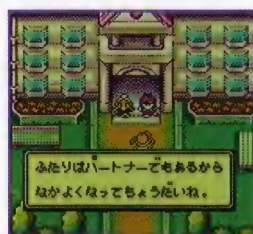
ジャンル SPT

任天堂　11月1日発売予定　価格：3800円

爽快テニスゲームがゲームボーイに登場！

アカデミーでさまざまなトレーニングやライバル達との試合をこなして、主人公を成長させるキャラクター育成が魅力の携帯テニスゲーム『マリオテニスGB』。レベルアップ時の能力振り分けは自由に決められるので、キミだけのオリジナル選手を育てられるぞ。ロイヤルテニスアカデミーで最強のテニスプレイヤーを目指すのだ！

『マリオテニス64』とリンクする

GBパックを使えば『マリオテニスGB』はもっと面白くなる！『マリオテニスGB』で育てたプレイヤーが『マリオテニス64』へ。さらに『マリオテニス64』のキャラクターも『マリオテニスGB』で活躍できる、相互の運動が可能！どちらでテニスをプレイするかはキミしだいだ。もちろん『マリオテニス64』で経験値を貯めることも可能だぞ。

◆主人公にはそれぞれ決まったパートナーがいる。彼女はニーナのパートナーになるケイトだ

◆アカデミーでは多くのライバルがトレーニングに励んでいる。まずはジュニアクラスからスタートだ

◆ランキング戦に勝ってランクを上げれば、次のクラスに進める。まずはクラスチャンプを目指そう

◆もちろん『マリオテニス64』でおなじみのキャラも登場するぞ。これはルイージとドンキーだね

GBカラー専用 ゼルダの伝説ふしぎの木の実～大地の章～（仮）

ジャンル ACT

任天堂　2001年1月発売予定　価格：3800円

登場モンスター紹介！

期待が高まるGB『ゼルダ』。今月お届けするのは、登場モンスター紹介だ。初登場モンスターはもちろん、今までのシリーズ作に登場したモンスターもいるぞ。どのモンスターも独特の動きや攻撃方法を持っているので、冒険には一苦労させられる。でも、そのユニークなモンスターが『ゼルダ』シリーズの大きな魅力でもあるのだ。

おなじみ&懐かしの敵キャラも登場

初代『ゼルダ』や、SFC版『神々のトライフォース』などに登場した、おなじみの敵キャラもタップリ。やっかいな奴らばかりだけど、懐かしさもあって冒険が楽しくなる存在であることは間違いない。

◆デクの実を飛ばして攻撃してくる「デクナッツ」。タイミング良く実をかわして移動しよう

◆「タデ食う虫も好き好き」が由来の「ライクライク」。この大群を倒しすのは骨が折れそうだ

◆モンスターではないけれど、ニワトリの「コッコ」も登場する。乱暴に扱わないようにね

◆横スクロール面を進むリンクの頭上から、次から次へと「コトン」が落ちてくる

◆一見弱そうな「バズブロブ」。でも不用意に攻撃してしまうと、痛い目に遭うかも？

◆3方向にビームを飛ばしてくる「アクオメンタス」。初代ゼルダでもおなじみのボスキャラだ

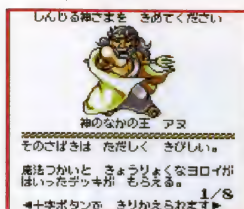
◆剣を突き出してリンクに迫ってくる「ドクロナイト」。かなり手強そうなモンスターだ

◆コトンより大きな「ドスン」。潰されずに向こう側へと渡れるのだろうか…

◆ダンジョン内に登場する「フロアマスター」。つかまれると、最初のフロアへ飛ばされちゃう

◆ゼルダシリーズを代表するザコキャラの「オクタロック」。でも口から岩を吐き出すので注意

敵のジュエルを奪い取れ!

プレーヤーと敵とが、それぞれ同時に相手のダンジョンに攻め込んで、力の源である「ジュエル」を先に奪った方が勝ちという、アクションRPGだ。武器・防具などのアイテムや、強力な援軍となるクリーチャー(モンスター)は、「スペルカード」に形を変えている。戦闘中にこのカードを使うことによって、そのアイテム類が実体化するシステムだ。

◆最初にゲームを始める時に信じる神様を選ぶ。神様によってゲーム開始時のデッキが異なるぞ

◆選んだステージのクリア条件が表示される。この条件を満たせないと負けになってしまう

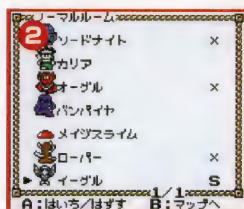
◆ワールドマップ画面。次に攻め込むステージを選ぶ。ステージは全部で60も用意されている

◆ステージのストーリーも語られる。ここで『ドルアーガ』との関連も次第に明らかになるはず

ジュエルを巡るせめぎ合い

相手のジュエルを奪うためには3つのカギを全て集め、ジュエルルームの扉を開けなければならない。相手側もクリーチャーを配置してカギを奪われないように防衛するので、そう簡単にはカギを集められないぞ。

①◆自分のダンジョン。ジュエルを奪われないように、守備クリーチャーを配置しよう

④◆敵のクリーチャーに迫られて大ピンチ!こういう時は応援用のクリーチャーを召喚しよう

②◆戦闘前ならスペルカードを使ってもMPを消費しない。戦闘中はカードの強さに応じて必要

⑤◆全てのカギを手に入れたら、ジュエルルームの扉を開きに行こう。敵も総力で防衛してくるぞ

③◆三角マークはワープホール。上に乗ると、自分のダンジョンと敵のダンジョンを行き来できる

⑥◆ジュエルを目前にして攻撃を受け、体力がゼロに…。自分のジュエルルームで復活できるぞ

一人前の「なりきりし」に育てよう!

SFCやPSで大人気の『テイルズ オブ ファンタジア』の続編がGBに登場! プレイヤーは双子のきょうだいの親代わりとなり、世界の謎を解く冒険の旅を通して、彼らを一人前の「なりきりし」に育て上げることが目的だ。主な冒険の舞台は、入るたびにマップが変化する洞窟や塔。モンスターと戦いながら時空を越えた旅をするのだ。

◆男の子の名前は「ディオ」、女の子は「メル」。このきょうだいが13歳になった時のお話だ

◆フィールド画面はなく、マップ画面上で行き先を指定すると、すぐに行けるシステム

◆『テイルズ オブ ファンタジア』から約100年後の世界が舞台。この精霊マーテルは守り神だ

◆20以上もあるダンジョンや塔を冒険だ。行った地点だけマップが表示されるぞ

「なりきりし」と「コスチューム」

ディオとメルの双子のきょうだいは、ある職業のコスチュームを着ることによって、その職業の特殊能力を発揮できるようになるのだ。例えば「剣士」のコスチュームを身につけると剣の扱いが上手くなったり、「ハンター」のコスチュームで弓が使えるようになるなど、全部で100種類以上もある。強力なコスチュームを装着するためには、戦闘を重ねて「CP」を上げる必要があるのだ。

◆身につけるコスチュームによって、キャラのパラメーターも変化するぞ

◆コスチュームは、お店で買ったり宝箱で発見するなど、いろいろな入手方法があるぞ

リニアモーションバトル

『テイルズ』シリーズでおなじみの、リニアモーションバトルが搭載されている。プレイヤーが、リーダーキャラ1人だけを操作するシステムで、残りのキャラは指定した方針に沿って自動行動するんだ。

◆リーダーの「とくぎ」を十字キーに振り当てて、戦闘中は十字キーとAボタンで指示を出す

GB & GBカラー

真・女神転生デビルチルドレン［赤の書］［黒の書］

ジャンル RPG

アトラス　11月17日発売予定　価格：各4300円

[赤の書][黒の書]の違い

いよいよ発売日が迫ってきた『真・女神転生 デビルチルドレン』。ゲームシステムは一緒だけど、シナリオ、主人公や登場悪魔・デビルの合体法則などが異なっているぞ。

登場デビルは全部で250以上もいるけど、どちらか一方のバージョンでしか仲魔にできないデビルもいるし、通信合体でしか誕生しないデビルも隠されているのだ。

↑[赤の書]の主人公は、怒ると口より先に足が出てしまう要 未来（カナメ・ミライ）。グリフォンの「ベール」がパートナーキャラだ

↑[黒の書]は、クールでカッコつけたがりの甲斐 刹那（カイ・セツナ）が主人公。パートナーはケルベロスの「クール」

3つの通信モード

通信ケーブルを繋いでの、お楽しみモードが3つ用意されている。左で触れたように、片方のバージョンでしか登場しないデビルもいるので「通信交換」は欠かせないし、「通信合体」でしか登場しないデビルもいるので、ゲームを極めるためには非常に重要なモードなのだ。

【通信対戦】

お互いが育てたデビル同士を戦わせるモードだ。召喚可能なデビルは6体までなので、選りすぐりのデビルで実力を試してみよう。

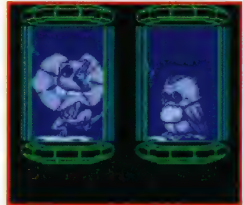
↑通信アクセス中の画面。ダンジョンが線描画になっていて、レトロな雰囲気がする

【通信交換】

デビルを交換するモードで、コンプリートするためには欠かせない。デビルは1対1の交換で、お互いが納得したら交換成立だ。

↑持っていないデビルを交換するのはもちろん、合体用素材として交換するのもオススメだ

【通信合体】

お互いのデビルを合体させるモード。合体後にできるデビルが画面上に表示されるので、それでOKなら、実際に合体を開始するのだ。

↑この通信合体でしか仲魔にできないデビルも存在するので、何回も試してみよう

6つの国が存在する「魔界」

世界的な異常気象に襲われている地上世界からゲームがスタートするが、物語はデビルたちが住む「魔界」へと移行する。この魔界には、6つの大きな国が存在しているけど、そのうちの2つを紹介しよう。

↑ファイアーランドへの入り口。魔界には、他にも5つの大きな国がある

ファイアーランド

火のエレメントによって構成される灼熱の大陸。かつては多くのボスデビルが誕生した聖地だったが、現在は温泉観光地として栄えており、ギャンブルの町「カジノシティ」が主要都市になっている。

↑ギャンブルの町としても名高い「カジノシティ」。ファイアーランドに着いたら挑戦してみよう

フォレストランド

木のエレメントによって構成される大陸。かつては多くの神獣や天女が住む聖なる森だったが、森が枯れ果てた現在は、邪悪な者たちがはびこる国になってしまった。主要都市は「ベッドタウン」。

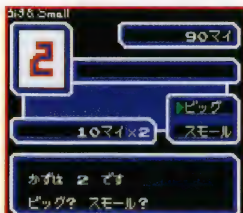
↑町の中は平和そのものだが、一歩外に出ると毒々しい色をしたフィールドで危険がいっぱい

冒険途中のお楽しみ「カジノ」

魔界の街には、カジノが設置されているところもある。カジノには2種類のゲームが用意されていて、メダルを購入してゲームにチャレンジし、メダルを増やすと、その枚数に応じて景品と交換できるぞ。

↑カジノ内の景品交換所。デビルも景品として用意されているというウワサも…

ビッグアンドスモール

隠されているカードの数字が、表示されているカードの数字よりも、大きいか小さいかを当てるゲームだ。運の要素が強いけど、1回当てるごとに賭けたメダルが倍々で増えていくので、大量獲得も狙える。

↑2より大きいか小さいかを当てる。2より小さい数は0と1しかないので「ビッグ」が狙い目

コードブレイカー

カード3枚の数字を全て当てるゲーム。数字は1～5までの5種類あり、まずカンで適当な数字を入力すると、的中・1つ違い・ハズレと結果が表示されるので、それを頼りに再度数字を入力し、当てていくのだ。

↑3つの数字を当てるゲームで、推理力が試される。早く当てた方が獲得メダル数は多いぞ

『メダロット3』をより一層楽しもう！

シリーズ恒例のパワーアップキットが登場だ。『3』の全メダル・全パーツが手に入るほか、登場した全キャラクターとのロボットバトル（ロボトル）も楽しめる。さらにロボトルに採点機能が追加され、戦闘内容に応じて100点満点で採点されるのだ。新しいシナリオも用意され、『メダロット3』をプレイしてなくても遊べるぞ。

◆『メダロット3』本編では戦えなかった、スバルなどのキャラとのロボトルも可能に！

◆このソフトでしか手に入らない、全く新しいメダロットも用意されているのだ

◆ちゃんとシナリオも用意されているので、これから『メダロット』を始める人にも最適

◆戦闘採点機能の「ロボトルポイント」。このポイントを貯めるといいことがあるらしいぞ

GBカラー専用

へろへろくん

ジャンル RPG

イマジニア　2001年1月発売予定　価格：4500円

ロールプレイングギャグ！

TVアニメやコミックで人気の「へろへろくん」が、ギャグ満載のRPGになって登場だ。へろへろくんが住んでいる「うきうき町」の子供たちが、魔法によって眠らされてしまった。プレイヤーはへろへろくんに起こされたけど、まだ他のみんなは寝たままなのだ。へろへろくんと一緒にみんなの夢の世界に入って、起こしてあげよう。

◆町の子供たちが魔法にかかって眠ってしまった。へろへろくんと主人公が出会って冒険に出発！

◆「はなみずアタック」という、ちょっとお下品な攻撃。かなり強烈そうだね

◆いつもサングラスをかけている「バリバリくん」をはじめとして、個性的なキャラが多数登場

◆ゲームシステムは正統派のRPGだけど、あちこちにギャグがちりばめられているのだ

大容量64メガROM搭載！

おなじみ電車運転シミュレーションのGB版。ゲームシステムはアーケード版と同じで、秋田新幹線・京浜東北線・ほくほく線・鹿児島本線・大阪環状線が収録されている。このGB版ならではの要素として「鉄道図鑑モード」がある。駅に上手く停車させていくと鉄道写真が図鑑に登録され、その写真をポケットプリンタで印刷できるんだ。

◆マスコン（加速）・ブレーキ（減速）を操作して、時刻通りに電車を運転しよう

◆秋田新幹線E3系の写真。鉄道写真にはランクが設定されていて、出にくい写真もあるのだ

◆駅の停車シーン。時間・停止位置ピッタリに止めることが目標だ。0センチ停車を目指そう

◆団体・臨時列車に使われている167系の写真。あんまり目にする機会がない珍しい車両だ

GBカラー専用

ハムスターパラダイス3（ちゅりー）

ジャンル SLG

アトラス　12月15日発売予定　価格：4300円

元祖ハムスター育成ソフトの第3弾

今回の『ハムパラ』は、3種類のハムスターのほか、ミニウサギやリスも育成できるなど、全ての面でボリュームアップしている。前作のファンも楽しめること請け合いだ。

◆このジャンガリアンハムスターのほか、ゴールデン・ロボロフスキーハムスターも飼育できる

◆愛情をかけて上手に育てれば、大人のハムスターに成長し、やがて結婚もできるようになるぞ

◆結婚した後に、こんな可愛いハムスターの赤ちゃんが生まれることもあるのだ

◆遊園地や学校などに遊びに行けるのだ。後ろをチョコチョコ付いてくる様子がかわいいね

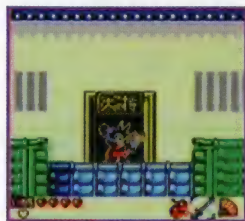
◆ハムスターだけでなく、小動物も登場。前作のミニウサギに加え、リスも飼えるようになった

GBカラー専用 サムライキッド

ジャンル ACT
コーエー　今冬発売予定　価格：3980円

仕掛けを解くアクションパズル！

侍のホムラ丸を操作して、人々を脅かす妖怪たちを倒していく、面クリア型のアクションパズルだ。ホムラ丸が使う武器は、ヒョウタン・カタナ・オウギの3つがあり、敵を石に変える・破壊する・誘導するなどの効果を持っている。この効果を利用して、石に変えた敵をスイッチの上に置いて扉を開く、といった仕掛けをクリアしていくのだ。

◆ステージがタップリ用意されている。一度クリアしたステージは、いつでも遊べるようになる

◆単なるアクションゲームに見えるけど、使う武器と敵を倒す手順を考えるパズル要素もある

◆ヒョウタン・カタナ・オウギの3種類の武器を使い分ける。やみくもに敵を倒してはいけないぞ

◆主人公のホムラ丸はライフ制。画面左下にある「いのち」が無くなるとゲームオーバーだ

GBカラー専用 ドナルドダック デイジーを救え！

ジャンル ACT
ユービーアイソフト　12月1日発売予定　価格：4300円

愛しのデイジーを救出せよ！

世界中で大人気のドナルドダックが主人公のアクションゲームだ。悪名高い魔法使いマーロックに捕らえられてしまった、愛しのデイジーを救出し、マーロックを異次元へと追放することが目的。しかし、テレポートマシンの設計図を集めないと、異次元へ送り込むことはできない。ドナルドは、まず失われた設計図を集める旅に出るのだ。

◆オーソドックスな、横スクロール型アクションだ。背景が細かく描き込まれているのも魅力的

◆ドナルドは2段階ジャンプができるので、ジャンプ中にもう1回ジャンプすると遠くへ飛べる

◆ドナルドは、ジャンプと走ることしかできない。敵キャラは踏んづけると倒せるぞ

◆4ワールド全20ステージが用意されている。パスワードによるコンティニューも可能だ

GBカラー専用 グランディア～パラレルトリッパーズ～

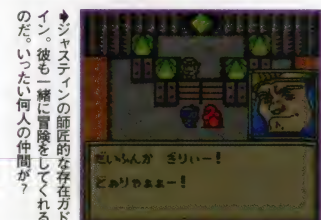
ジャンル RPG
ハドソン　12月8日発売予定　価格：4500円

多彩なキャラクターが魅力的！

ひょんなことから「グランディア」のパラレルな世界にトリップしてしまった主人公ユウヒたち。離ればなれになってしまった仲間を救って元の世界に帰るために、前作の登場人物達と冒険をする。おなじみのジャスティンやフィーナの他にも、ガドイン、ミューレン、ギドなど、たくさんのキャラクターと一緒に冒険を進めることができるんだ。

◆いろんな仕掛けがされていてパズル的な要素もあるステージ。見たとおりグラフィックもキレイだ

◆主人公と共に冒険するペットのピンキー。戦闘には参加しないけど、フィールドで大活躍してくれる

◆いままでのシリーズの戦闘システムを継承しつつ、カードバトルの要素を取り入れたバトルシーン

◆ジャスティンの師匠的な存在ガドイン。彼も一緒に冒険をしてくれるのだ。いったい何人の仲間が？

GBカラー専用 エアフォースデルタ

ジャンル SHT
コナミ　11月22日発売予定　価格：4300円（予価）

GBでドッグファイトを楽しめ!!

F-22やMIG-29などの新鋭戦闘機を駆使して、ミッションをクリアする、本格的フライトシューティングゲームが登場だ。マシンガンとミサイルで敵の戦闘機や地上目標を撃破して、ミッションを遂行しよう。お金を貯めると、新しい戦闘機が購入できるようになるぞ。また、通信ケーブルを使った通信対戦もできるので友達とも盛り上がれるぞ。

◆GBカラー専用の機能をいかしたフルカラーグラフィックスでドッグファイトが楽しめるぞ

◆様々なミッションが用意されているぞ。武器をうまく使って敵を倒していくのだ

◆お金を貯めて新鋭戦闘機を購入しよう。これはF-18ホーネットだ。メチャかっこいいよね

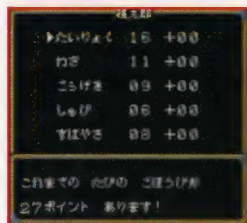
◆巨大な敵戦闘機なども登場。また、通信ケーブルを使えば3種類の対戦が楽しめるようになるぞ

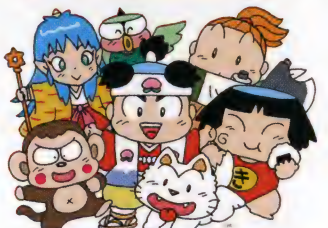
桃太郎伝説1→2

GB&GBカラー　ジャンル RPG　ハドソン　12月発売予定　価格：未定

1作目と2作目が1つの物語になった！

鬼退治に行く桃太郎の物語と、地獄の地獄王を倒しにいく物語。2つのお話がゲームボーイで1つに合体して復活だ！ 最初に冒険をする『桃伝I』パートでの段位（レベル）に応じて、次の冒険『桃伝II』パート出発の時にステータスを追加できるという「苦あれば楽ありシステム」搭載。敵にアイテムを盗まれた時の保険システムなど、昔より遊びやすいぞ。

←ももたろう達は通常の攻撃以外に術を使うことができる。「ろっかく」は敵全員に会心の一撃だ

←「桃伝I」パートで頑張っておくと、「桃伝II」の冒険が楽になる「苦あれば楽ありシステム」搭載

←買い物をしたときにもらえるポイントカードは、とうなん保険付き。盗まれた物はお金で返金される

仙界異聞録 準提大戦 ～TVアニメーション『仙界伝 封神演義』より～

GB&GBカラー　ジャンル SLG　バンプレスト　11月24日発売予定　価格：3980円

序盤のストーリーはこんな感じだ

今回の『準提大戦』は、原作のストーリーとは違った、オリジナルストーリーだ。いってみれば、外伝っていうところだね。ライバル・聞仲を一騎打ちで倒した主人公の太公望は、まばゆい光に包まれ、どこか謎の土地に飛ばされてしまう！ というところがストーリーの発端。さてさて、これからどんな冒険が始まるのかな。

←ゲームの冒頭は、聞仲と太公望との戦いだ。ここで戦闘システムになれておくといいんじゃないだろうか

←負けを悟った聞仲は、崖下に身を投げてしまう。ところが、そのとたんに太公望たちも…

←ついたところは謎の世界。ところが、どうもうさんくさいんだよね、この世界が

←とばされた先で現れる、謎の男「素弧」。やたらと強くて、しかも太公望の敵らしいのだが？

ドキドキ伝説 魔法陣グルグル

GBカラー専用　ジャンル RPG　エニックス　11月17日発売予定　価格：5900円

なんと！4人対戦ができてしまうのだ

おなじみのアニメ「魔法陣グルグル」が原作のこのゲーム、今月も紹介しちゃおう。主人公の1人、ククリは魔法陣を使う、というのは先月も紹介したよね。ククリが覚えた魔法はカードとして登録されていくんだけど、なんと、このカードを使って赤外線通信で遊べてしまうのだ。おまけに、なんと4人対戦までできてしまうから一大事！

←魔法陣をつかうときはこんな感じになる、というのは先月もみたとおり

←ククリが最初に覚えている魔法陣は、4系統・16種類だ。これは人間・回復という分類の魔法

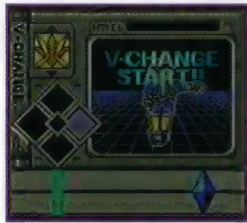
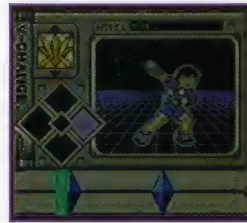
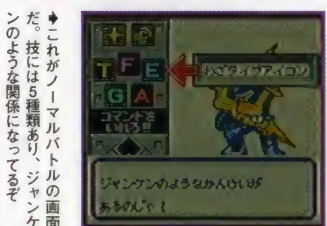
←覚えた魔法陣は、このように「くろいえほん」にカードとして登録されるのだ

←対戦で使うキャラは、自分が育てたククリ。魔法陣のデッキを組んで対戦しよう

コマンドマスター

GBカラー専用　ジャンル ACT　エニックス　11月22日発売予定　価格：5900円

バトルシーンのパートは3つ

実際にGBカラー本体を動かすことによって、コマンドを入力して戦うこのゲーム。バトルシーンは、Vチェンジ（召還）・ノーマルバトル（攻撃）・必殺技の3つのパートに分かれているのだ。そして、それぞれのパートで、うまくGBを傾けたりAボタンを押したりして正しいコマンドを入力してやれば、戦いを有利にすすめることができるぞ。

←左にあるゲージがGBの傾きを表しているのだ。コマンドを覚えて、うまく傾けてやろう

←GBを傾けつつ、流れてくるひし形が青い線にさしかかったところでAボタンをおしてやろう

←これがノーマルバトルの画面だ。技には5種類あり、ジャンケンのような関係になってるぞ

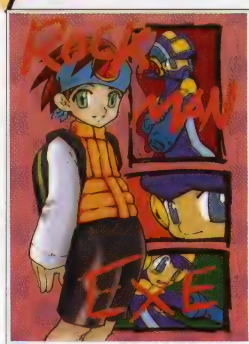
←そして、これが必殺技だ！うまく入力してやればすごい威力になるのだ

ケインニッヒ将軍

そろそろ秋の雰囲気がなじんできた今日この頃。みなさんはいかがお過ごしでしょうか？ 今月は、ついに「マリ親」初の士官が誕生したのだ。よって士官の諸君には、敬意を表して作者名の前に士官マークをつけることにしたぞ。これからも、どんどんイラストを描いてね。

イラスト：記村隆鶴

イラストの特大殿堂

◆深まってくる秋の雰囲気が漂うイラストだよね。キノコやどんぐりを集めるピカチュウの表情がとっても楽しそうだね

【奈良県／山村彩世理さん】

◆期待のアドバンスタイトル「ロックマンEXE」。そういえば名古屋は大雨で大変だったんだよね…

【愛知県／サルメンカンジャさん】

◆「シレン2」はプレイしまくってるかな？ なんであんなにツライのやめられないんでしょうねぇ

【宮城県／青賀さん】

◆旧名ぺちょんさんからペンネームを改めての投稿。これでついに少尉に昇格です。イラストは『罪と罰』のアチだよ

【北海道／テツカさん】

◆なんと車をぶつけられて、やっとローンが終わった車がボロボロになってしまったそうです。でも本人が無傷でよかった！

【岡山県／まあめいどさん】

◆やさしい感じのサリアのイラスト。水彩絵の具がやわらかい感じを演出していて、とてもいいです

【兵庫県／片瀬ゆきとさん】

◆マッキントッシュのG4キューブを買ったら、初期不良で即入院だって。初期不良でもいいから欲しいです

【東京都／hushさん】

◆お母さんを思わせるような、やわらかく優しい感じのピーチを描いてくれました。ピーチは若いぞって自分でつっこんでますが…

【山口県／松村やゆよさん】

◆秋の長夜をテーマに「PAST A DAY」というタイトルで描いてくれた作品。4月号と同じ場所での出来事だとか

【福岡県／くらざわかずるさん】

◆スペースワールドでさわった「ゼル伝 ふしぎの木の実」が楽しかったそうです。早くあそびたいよね

【東京都／おかりなさん】

◆ロクヨンもそうだけどGBも期待のタイトルが多いよね。っていうか発売予定ソフトの数も多いからね

【東京都／きさらぎ浅葱さん】

◆せんたく場にいる「ゼル伝 ムジュラ」のカーフェイ。水に足をつけてリラックスした感じがいいよね。

【千葉県／にくじゃがさん】

◆大人リンクが鬼神リンクに身長で負けて嘆いている図、だとか。確かに鬼神リンクはデカイからなぁ

【岩手県／草野りっくさん】

◆大人リンクを描くのは初めてだって。でも背景の炎を描くほうが苦労したんだとか。ありゃま

【岐阜県／いるかさん】

◆次の「ゼル伝」はGBカラーだね。こんなにたくさんシリーズが登場すると「ゼル伝」ファンにはたまらないよね

【千葉県／関谷あるさん】

◆月の中にある世界で、オドルワの仮面をかぶった少年が質問をしてくるシーン。このセリフがとても印象に残ったとか

【東京都／フォーレストクィーン・サリアさん】

◆テーマは「死闘」。でもつかみ合いのケンカ…だって。つかみ合いになったらリンクの弓は役に立たない？

【北海道／はうはうさん】

◆右が茂龍さんで左が泉さんの合作。3人以上の合作をする場合は、合作作者のユニット名をつけてね

【神奈川県／泉とうげさん・神奈川県／茂龍ゆきこさん】

◆いつも厳しい顔をしているハイラルの2人の、穏やかなシーンを描きたかったんだって。題は「ゼルダの子守歌」

【栃木県／夢之助さん】

◆パソコン（マック）の調子が悪くて、このイラストを上げるのに10回以上再起動したとか。メモリ足りてる？

【千葉県／いが2さん】

イラスト10歳未満

◆月が怖い…。そして、リンクの背景に描いてある目はいったい…【静岡県／スペチン大統領さん(9)】

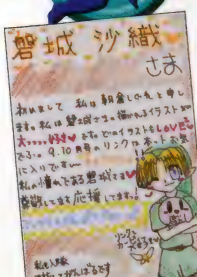
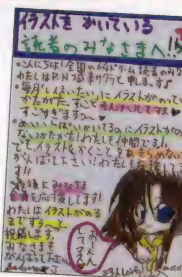
◆たくさんキャラがいてにぎやかな感じのイラストだよね【大阪府／小東彩音さん(8)】

◆カービィが木に登って大好きなリンゴを食べているところだね【静岡県／けいどうおっとせさん(6)】

◆「マリオテニス64」でデイジーの人気が上がったよね【千葉県／喜媚さん(9)】

◆リンクの手のひらには妖精さんがたくさんいるね【北海道／渡部智絵さん(8)】

◆ひらがなで「かーびぃ」って書くとなんかかわいいね【神奈川県／かたくらひろのぶさん(6)♂】

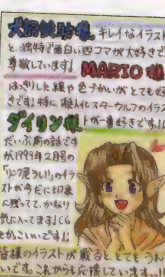
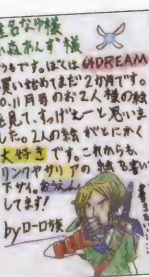
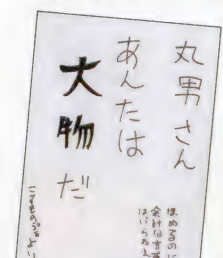
◆「ムジュラ」をプレイしてから、はぐれ妖精をたくさん描いているとか【兵庫県／のぐちじゅんさん(4)】

◆シレンとアスカの出会いのシーンを描いてくれたのかな？【山梨県／ストラップリンクさん(8)】

◆「のぼってるよー」ってセリフだけど、どこにのぼってるのかな？【大田区／綿貫祐喜さん(6)】

◆「マリオストーリー」は楽しかったかな？仲間のキャラがいいよね【東京都／新野明未さん(9)】

◆アニメもゲームも快調な「とっとこハム太郎」だね【大阪府／金島成美さん(7)】

◆大好きな「マリオストーリー」のピンキー、ヘイホー、アカリンだ【奈良県／岡森拓真さん(4)】

イラストファンレター

◆そういえば最近丸男さんの4コマはごぶさたしてるよね【鳥取県／こすものうﾞぁさん】

◆思わず関西弁が飛び出してしまうほど大好きなんだって【大阪府／紅苺さん】

◆イラストを見て「すっげえー」と思ったそうです【千葉県／ローロ族さん】

◆全員のファンだけど、しぼりにしぼったそうです【岐阜県／描代子さん】

◆掲載されなくてもイラストを描いてくれている人、大感謝【大分県／城来サクラさん】

◆絵のうまい人ってあこがれるよね【秋田県／朝倉しぐれさん（♀）】

今月のお題『冒険』

◆マリオのとってもかわいい仕草を思いつくままに描いてくれました。冒険っていえば、あのCMでわかるとおり「マリオストーリー」だよね。ほのぼの楽しい冒険だ!

【埼玉県／松本郁子さん】

◆冒険は常に危険と隣り合わせ。冒険になれてくると、うっかりミスが思わずでちゃったりね。月が落ちてくる、なんてホントはめちゃめちゃ危険だよね

【福岡県／ラ☆ラ☆ラ☆ジェントルマンさん】

◆「ゴッドメディスン」（GB版・コナミ）の続編が出ないかぁ、というコメントがそえてありました

【北海道／COC八杉克政さん】

◆『マザー3』が開発中止になってしまったので『マザー2』イラスト。シリーズの未来を思って、明るい感じにしたんだとか

【東京都／まめかすおからさん】

◆サリアとコキリ族にとっての冒険。そして想い出のシーン。森にやってきたリンクを迎え入れた森の人たちだ

【千葉県／猫吉さん】

◆辞書の冒険の項に「危険なことと知っていてムリにすること」とあったそうです。イラストはそのイメージだ

【岐阜県／描代子さん】

◆「魔法陣グルグルは冒険RPGマンガです」とのコメント。ってことで「グルグル」の勇者とまほうつかいだ

【鹿児島県／瑞綺椎風さん】

◆ロクヨンにとって一番最初の冒険「スーマリ64」。ジュゲムが撮った想い出シーン風に描いてくれました

【長崎県／バブルエーンさん】

◆リンゴをもぐもぐ食べながら冒険に向かうカービィと仲間たち。カービィって食べ物が似合うよね

【北海道／福井麻記さん】

◆冒険にでるといろんな人に出会うよね。そのことで主人公がさらに成長していく…。仲間は大切だなぁ

【群馬県／ささんぼさん】

◆ガノンドロフ好き好きーんな磐城さん。「水崎ありあ様、ありがとうございますぅ！」とのコメントです

【埼玉県／磐城沙織さん】

◆地図を広げて新しい場所を歩くのが冒険の醍醐味だって。チコリータは未だに進化キャンセルしてるそうです

【和歌山県／真咲ねむさん】

【大阪府／みられんさん】

◆そうだねぇ。こんどこそルイージは…、と思ったんだけどなぁ。ヨッシーも仲間になると思ったけど…

◆冒険に関わるキャラクターを描いてくれたそうです。全員「スマブラ」出演キャラだよね

【愛知県／マサキさん】

◆どんなにツライ冒険でもめげずにがんばるリンク。っていうか、もしかして何も考えてない…!?

【千葉県／小森あんずさん♀】

◆ナベのふたを持って、ナベをかぶるカービィ。ここまできたら、次は剣の替わりにフォークとか…

【秋田県／オオタチもどきさん】

◎次回のお題は『みんないっしょ』。次々回のお題は『20世紀』。

◆「聖剣伝説2」のイラスト。フラミーに乗っている時に「冒険してる」って気分になれるそうです
【愛知県／めっきーさん】

◆おお、左下にはグミ族が！「マザー2」の中では、どせいさんと同じぐらい好きキャラです
【山形県／FALCONさん】

◆し、渋い…。確かに冒険といえば「ウィザードリィ」は欠かせない！こわくて生々しい冒険。リアルだよな
【長野県／からさん】

◆タイトルが「ロックマンDASH～鋼の冒険心～」なので、そのまんま題だね
【千葉県／ヤムチャさん】

合作のココロ

◆先月号で紹介した合作ユニット、ドリーム戦隊薔薇野郎で知り合った4人が描いてくれた合作作品。合作をやってみて「友達っていいなぁ」とつくづく思ったそうです。これからもがんばれ！
【すぷりんぐ・ういんど
（階級：合作準隊員）】

◆なんといっても千回冒険できるのが「シレン」シリーズの特徴。最近の俺は、冒険しまくってます
【静岡県／オーシャンブルーさん】

◆冒険といえばこれってぐらいハマったそうです。ルイージとヨッシーが仲間にならないのがくやしくて描いてくれたぞ
【神奈川県／雫さん】

4コマの長屋

【大阪府／桃姫ユリさん】
◆あぁ、ついに気づいてしまった！コドモの頃のマリオとは仮の姿。その実体とは…。っていうか確かに変かもね

【富山県／森野こあらさん】
◆最近なにか忘れてるなぁ。そうだ賞金かせぎだ！そろそろサムスも本業にせいをだして欲しいね

【茨城県／神菜月しおんさん】
◆そうだったんか？息苦しくなるのは恋のせいか…。だとすると、たいていの主人公キャラはボスに恋をしてるってことになるのでは…。

◆ヘイホー！だからこの味がだせるんでしょうな。「白根亜衣さん、クイーンこけしさん、スマブラマニアさん他、みなさんありがとう」
【京都府／ていえぬさん】

◆昨日の友は今日の敵。「カービィ64」で仲間だったワドルディも「コロコロカービィ」では敵なのだ！
【岐阜県／しらかわ沙利さん】

◆題名は「不眠不休の勇者」。スペースの都合上、縦の構図になってしまいました。スマン
【福島県／藤野カンナさん】

イラストの超高層雑居ビル

◆そうです。秋と言えば芸術なのです。カービィにとっては食欲なんだろうけどね…【栃木県／紅季秋夜さん】

◆背景をアールヌーボー調に仕上げてくれました。アルフォンス・ミュシャちっくです【千葉県／ほげたらぽんさん】

◆最近特に人気が高くなってきた『罪と罰』。あの世界観が人気の秘密？ イラストの構図もカッコイイです【愛知県／サルムント雁さん】

◆ウバメの森で迷子になっている『ポケモン金銀』の主人公。確かに迷うかもね【埼玉県／空太さん】

◆『グランディア』GBが楽しみってことで、フィーナを描いてくれました。いろんなキャラが登場するぞ【秋田県／高峰るいかさん】

◆鬼神リンクの表情なさげなところが、乙女ゴコロにクリティカルヒットしたとか【大分県／スカイブルーさん】

◆『罪と罰』のサキだね。このイラストのサキが元ウィンクの人に似てる気がするのは俺だけ？【千葉県／火さい野枝実さん♀】

◆「最近かなり疲れていたのですが、64ドリームを読んで元気になりました」だって。うれしいです。ありがとう【兵庫県／はぎわら葵さん】

◆ナンナとリーフの予定が、友達のリクエストでアスベルに変更したとか。なんでも「生足がたまらん」そうです【鹿児島県／さつき飛鳥さん】

↑なんと姉妹で合作してくれたという『ゼル伝 ふしぎの木の実』のイラストだ【静岡県／MAYURIさん・安城みとかさん】

↑最近とっても元気なロックマン。今月も『エグゼ』の最新情報があるぞ【三重県／田村幸恵さん】

◆豊穣の秋はカービィにとってうれしい季節。山ほどリンゴが食べられるよね【静岡県／山下悠さん】

◆『FE』のリノアン。GBA『暗闇の巫女』のキャラも気に入ったとか【神奈川県／李遠ときやさん♀】

◆「洗脳されて片腕として働かされてる…ってこんな感じだと思う」そうです【東京都／さかざき咲羅さん】

◆『ポケモンピカチュウ』をずっとやっていて、『ポケ銀』はこれからだって【東京都／桃園らいちゅさん】

↑ルイージの帽子をかぶったデイジーと、マリオの帽子をかぶったピーチ【静岡県／荒岸ルイさん】

◆大人になったマロンがタンポポの綿毛を見て、旅立ったリンクとナビィを思い出す【千葉県／犬飼鈴助さん】

◆サリアとリンクとナビィだね。「載ったらスズメイカさんへ」とのコメントです【愛知県／きゆうけいこさん】

◆フシギな感じの背景が、パラレルな雰囲気をかもしだしていていいです【広島県／坂城さん】

◆アニメ版の『ポケモン』の人々。ゲームの世界観が生きていていいよね【東京都／奥内あまんさん】

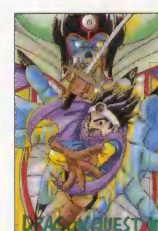
◆『マリオゴルフ64』にはキノピオいなかったもんね。次はなんのスポーツだ？【広島県／ムニエルさん】

↑『ゼル伝 時オカ』のコキリ族達。描いた後に1人たりないのに気づいたそうです【岡山県／姫月さん】

◆スペースワールドへの旅費で「シレン2」が買えなくなったとか。それは残念【群馬県／シノブさん】

◆「マリオストーリー」のハテナムシ。ときどきクイズを出してくるヤツだね【福岡県／マルクRさん】

◆「3もいいけど4も出してくれないかなぁ」だって。そうだね。アドバンスとかでね【大阪府／カットさん】

◆今回は「青」リンクをテーマに描いてくれたそうです。でも服は緑です【大阪府／大城ヨシキさん】

◆やきいもか…。そういえば食べてないなぁ。っていうかカップラーメンばっかし…【岡山県／あさひさん】

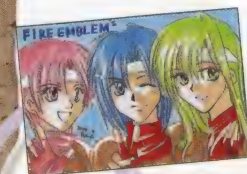
↑「ん？ああ。ミドですよ。ミド。後ろの兄ちゃんたちアテにならんでしょう」だって【大阪府／ちょも丸さん】

◆ついに『ゼル伝』の魅力にとりつかれたそうです。やっぱすごいゲームだよね【大阪府／朧月十夜さん】

◆見習い魔女のメイプルちゃんとのアイテム争奪戦の様子だぞ【神奈川県／龍水藍魅さん♀】

◆そうなんだよね。おたまじゃくしの時ってどうやって生活してるのかなぁ【東京都／こりんさん♀】

◆ごめん。先月号で名前のところに大分県って書いちゃった。正しくは静岡県でした【静岡県／きりんさん】

◆ハイラルにやってきたカービィとワドルディ。ゼルダ姫に案内してもらってるのだ【北海道／水無月慧さん】

↑『FE』って女性キャラの活躍がすごく目立つよね。だからこそ人気がある？【滋賀県／風世りょうさん♀】

↑11月号のP90・95の写真に更科さんが小さく写ってるそう【千葉県／更科流水さん】

←いまだに人気がある「桃太郎伝説」シリーズ。ほのぼの楽しいんだよね【福岡県／あおがえるさん】

←藤村ミカさんがペンネームを変更しました。これからもよろしく!【京都府／白鷺みかんさん】

←シレンが食べるやきいもをうらめしそうに見つめるアスカちゃんだ【千葉県／水無月ウルフさん】

←パティが大好きなので、やさしくかわいくを心がけて描いてくれたそうです【東京都／長月りあさん】

↑「ムジュラ」のビーバー兄弟。このイラストはさすがに初めてだなぁ【埼玉県／むむむさん】

↑この本が発売されて数日で10代とはおさらばだとか。20代になってもよろしくね【東京都／朱坂基郎さん】

←「ムジュラ」のイカーナ地方。あのダークな雰囲気は俺も好きだなぁ【東京都／宝山りふぁさん】

←GBとアドバンスで発売が予定されている「でじこ」。人気高いね【愛知県／杉本瑠璃さん】

←異国の地を旅する「ポケモン金銀」のライバルとイーブイなのだ【埼玉県／ゼラチンさん】

←年末に向けて「ポケモン」ソフトがたくさん発売されるよね【大阪府／はるさめまななさん】

↑大人リンクと子供リンクだね。合作だけど、どっちが誰の作品かわかるかな?【岡山県／神楽刻矢さん・岡山県／神威魔楡美さん】

←「ゼル伝 ふしぎの木の実」のディンだね。きれいなお姉さんです【愛知県／水無月弥生さん♀】

←ボツが続いて7回目。頑張って描き続けた君はエライ!【埼玉県／青鈴凛紅さん】

←旧名かかしさんが、ペンネームを変更しました。絵を見ればわかる?【岐阜県／すぎやんさん】

←「Best」の後にハートマーク。好きなキャラクターってことかな?【和歌山県／小坂まり子さん】

←ダンジョンに入るとどこかに隠れちゃうコッパ。どこにいるんだろうね【福島県／桜井ひゆなさん】

↑色鉛筆の持つ雰囲気と独特の構図がいいです。ゴロンリンクも男らしい!?【山形県／GINさん】

キレてるかたたち

←べつにさ。そんなとこでオサゲ作ることないっしょ。っていうかそんなに長くないよ、鼻毛。スネ毛なら…

【東京都／甘納豆D・Xさん】

←同じ緑で頭文字が「L」のヤツね。リンクか…。ちょっとぼやいてます。小学校の学帽みたいな帽子もいいです

【鹿児島県／久保幸太郎さん】

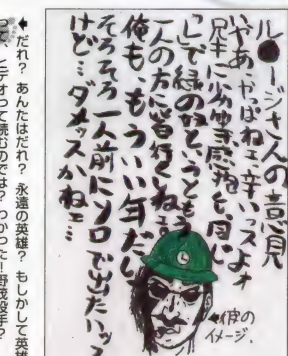
←だれ? あんたはだれ? 永遠の英雄? もしかして英雄って、ヒデオって読むのでは? わかった! 野茂投手?

【宮城県／もっちー2号さん】

←これぞひとコママンガの神髄。っていうか、最近の梶原さんの投稿作品は下ネタ多発。ボツ作品もオモシロイんだけどなぁ

【兵庫県／梶原宏さん】

今月の階級特進者

少　尉
奈良県／山村彩世理さん
愛知県／サルメンカンジャさん
北海道／テツカさん
岡山県／まあめいどさん
福岡県／くらざわかずるさん

士官候補生
愛知県／サルムント雁さん
大阪府／カットさん

士官学校卒業検定中
埼玉県／松本郁子さん
長野県／からさん

士官学校卒業
東京都／きさらぎ浅葱さん

士官学校4年進級
宮城県／青賀さん
埼玉県／磐城沙織さん
岐阜県／すぎやんさん

士官学校3年進級
東京都／宝山りふぁさん

士官学校2年進級
千葉県／いが2さん
東京都／桃園らいちゅさん
岡山県／神楽刻矢さん

士官学校入学候補
岐阜県／描代子さん
山形県／FALCONさん

特務曹長昇格
岡山県／姫月さん

特務曹長昇格
東京都／hushさん
栃木県／夢之助さん
福岡県／フ☆フ☆フ☆ジェントルマンさん
愛知県／めっきーさん
大阪府／はるさめまななさん

曹長昇格
秋田県／高峰るいかさん

曹長昇格候補
和歌山県／真咲ねむさん
京都府／ていえぬさん
東京都／さかざき咲羅さん
静岡県／きりんさん

軍曹昇格候補
埼玉県／むむむさん
京都府／白鷺みかんさん

伍長昇格
栃木県／紅季秋夜さん
千葉県／犬飼鈴助さん
福岡県／あおがえるさん

伍長昇格候補
埼玉県／空太さん
和歌山県／小坂まり子さん

上等兵昇格
東京都／フォーレストクィーン・サリアさん
鹿児島県／さつき飛鳥さん
神奈川県／李遠ときやさん
岡山県／あさひさん
兵庫県／梶原宏さん

上等兵昇格候補
千葉県／猫吉さん
千葉県／ほげたらぽんさん
三重県／田村幸恵さん
東京都／奥内あまんさん
大阪府／朧月十夜さん

1等兵昇格
鹿児島県／瑞綺椎風さん
千葉県／火さい野枝実さん
大阪府／ちょも丸さん
大阪府／大城ヨシキさん
千葉県／更科流水さん

1等兵昇格候補
神奈川県／泉とうげさん
神奈川県／茂龍ゆきこさん
岐阜県／いるかさん
東京都／まめかすおからさん
北海道／福井麻記さん
兵庫県／はぎわら葵さん
群馬県／シノブさん
東京都／こりんさん
千葉県／水無月ウルフさん
岡山県／神威魔楡美さん

2等兵昇格
千葉県／ヤムチャさん
富山県／森野こあらさん
静岡県／MAYURIさん
北海道／水無月慧さん

2等兵昇格候補
山口県／松村やゆよさん
千葉県／にくじゃがさん
北海道／はうはうさん
長崎県／バブルエーンさん
千葉県／小森あんずさん
岐阜県／しらかわ沙利さん
神奈川県／龍水藍魅さん
山形県／GINさん

正隊員昇格
岩手県／草野りっくさん
東京都／おかりなさん
千葉県／関谷あるさん
神奈川県／雫さん
静岡県／オーシャンブルーさん
大阪府／桃姫ユリさん
茨城県／神菜月しおんさん
滋賀県／風世りょうさん
福島県／桜井ひゆなさん
東京都／甘納豆D・Xさん

準隊員入隊（初採用者全員）

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も必ず書いてね。書いてない場合昇級しないことがあります。

イラスト募集

カラーイラスト（ハガキサイズ又はB5サイズ以下）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）、ファンレターを大募集。各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所、現在の階級を書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送ってくれ。締切は月末必着です。

あて先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「しんえいたい」係

ドリテクの殿堂

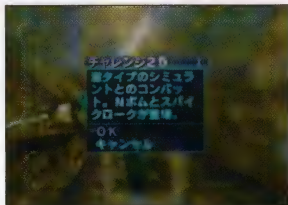
HALL OF FAME THE DREAM TECHNIQUE

最新のウラワザ情報満載の「ドリームテクニック」略してドリテクコーナー

『不思議のダンジョン 風来のシレン2 ～鬼襲来!シレン城!～』『パーフェクトダーク』の最新ドリテク

N64 中夢 パーフェクトダーク 編集部／ドリテク隊

コンバットアリーナ等の出現条件

対戦モードの「コンバット」で選択することができる、アリーナ・ウェポン・シミュラントの出現条件を大公開！どれもチャレンジをクリアした数によって出現するので、がんばってクリアしよう。

↑チャレンジをクリアした数によって新しいアリーナなどを選択できるようになる

●コンバットアリーナ出現条件

出現アリーナ	クリアチャレンジ数	出現アリーナ	クリアチャレンジ数
遺跡	1チャレンジ	別荘	14チャレンジ
倉庫	3チャレンジ	下水施設	16チャレンジ
鉱山基地	5チャレンジ	パーキング	17チャレンジ
寺院	6チャレンジ	基地	18チャレンジ
G5ビル	9チャレンジ	パビリオン	20チャレンジ
グリッド	11チャレンジ	神殿	22チャレンジ
工場	12チャレンジ		

●コンバットウェポン出現条件

出現ウェポン	クリアチャレンジ数	出現アリーナ	クリアチャレンジ数
ファーサイト	1チャレンジ	時限爆弾	12チャレンジ
Gランチャ	1チャレンジ	スレイヤー	13チャレンジ
ショットガン	2チャレンジ	フェニクス	14チャレンジ
ファルコン2（消音）	3チャレンジ	ブースト	15チャレンジ
Sドラゴン	4チャレンジ	Mauler	16チャレンジ
ラップトップガン	5チャレンジ	カリストN	17チャレンジ
リモート爆弾	6チャレンジ	クロスボウ	18チャレンジ
トランキライザ	7チャレンジ	RC-P120	19チャレンジ
ファルコン2（望遠）	8チャレンジ	DY357-LX	20チャレンジ
リーパー	9チャレンジ	N-ボム	21チャレンジ
スパイクローク	10チャレンジ	レーザー	全チャレンジ
デバスター	11チャレンジ	Xスキャン	全チャレンジ

●コンバットシミュラント出現条件

出現シミュラント	クリアチャレンジ数
シミュラント（強）	4チャレンジ
シミュラント（橄）	9チャレンジ
シミュラント（闇）	21チャレンジ

N64 中夢 パーフェクトダーク 編集部／ドリテク隊

チートコード出現条件

ソロ・ミッションで条件を満たすと出現する「お楽しみモード」のチート。今月は、攻略記事を紹介したステージでのチート出現条件を掲載しよう。

出現チート	出現条件
ウェポン：クラッシック照準	ミッション1<始動>をクリア
ゲームプレイ：全敵素手	ミッション1<始動>のアドバンストを1分30秒以内にクリア
ジョアンナ用の武器：スローモーション（ソロ）	ミッション1<探索>をクリア
チームメイト：ボクサー	ミッション1<探索>のパーフェクトを6分30秒以内にクリア
ジョアンナ用の武器：Rランチャ	ミッション1<保護>をクリア
ウェポン：高速パンチ	ミッション1<保護>のエージェントを2分3秒以内にクリア
ジョアンナ用の武器：Sライフル	ミッション2<救出>をクリア
チームメイト：ヒット＆ラン	ミッション2<救出>のアドバンストを2分30秒以内にクリア

N64 中夢 不思議のダンジョン 風来のシレン2 ～鬼襲来！シレン城！～ 編集部／ドリテク隊

店主がレベルアップする！

ダンジョンを探索していると、時々見つけることができる「お店」。このお店の中にウッホ系のモンスターが入ってくると、おもしろいことがおこるぞ。なんと、ウッホがシレンめがけて店主を投げるんだ。すると、怒った店主がウッホを倒し…。なんと、「店長」にレベルアップするのだ！

↑店に入ってきたウッホが店主を投げると…

↑店主がウッホを倒して店長に！さらにもう1回…

「ドリテクの殿堂」では、昔のソフトで紹介して欲しい「復刻ドリテク」も募集中。もう一度ドリテクを紹介して欲しいとか、あのソフトのドリテクが知りたいという人は、ハガキに書いて送ってくれ！

N64 いねむり　不思議のダンジョン 風来のシレン2 ～鬼襲来！シレン城！～　神奈川県／岩岡浩平さん

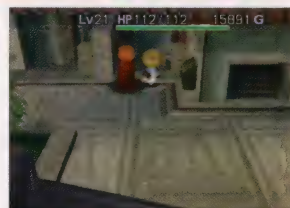
おにぎりをのどにつまらせる！

にぎり変化などの「にぎり」系のモンスターにおにぎりを投げてみよう。すると、おにぎりをのどに詰まらせて、倒れてしまうんだ。大きなおにぎりはもったいないけど、まずそうなおにぎりならいいかもね。

↑これはちょっともったいないぞ！でもまずそうなおにぎりならいいかもね

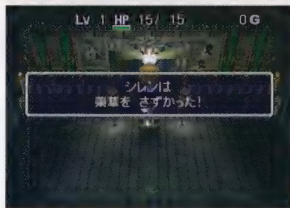
N64 いねむり　不思議のダンジョン 風来のシレン2 ～鬼襲来！シレン城！～　福岡県／テンシュさん

シュテン山頂の村にある隠し部屋

シュテン山頂の村の行商人の右側に、めだたない入り口がある。そこには秘密の部屋があるんだ。とある時期にそこに行くと、秘密のメッセージを教えてくれるぞ。これはもしかして、左下の「おまじない」…？

↑ちょっと気がつかないところにある秘密の部屋。でもこの部屋なんの意味が…？

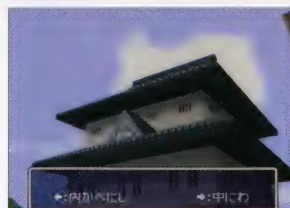
N64 いねむり　不思議のダンジョン 風来のシレン2 ～鬼襲来！シレン城！～　長野県／もんちさん

いいことあるぞ。おまじない

神社の必勝ダルマ様に話しかけると、「おまじない」を尋ねられるよね。そこで、神社の左のほうに立っている人（村祭りイベント前）が教えてくれるおまじないを、必勝ダルマに聞かせよう。いいことがあるぞ。

↑必勝ダルマは、同じおまじないは1度しか聞いてくれないぞ

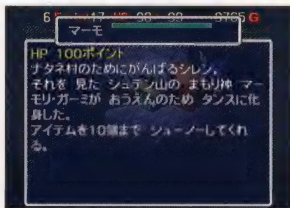
N64 いねむり　不思議のダンジョン 風来のシレン2 ～鬼襲来！シレン城！～　茨城県／星川えりさん

作った城を眺めよう！

お城のお堀の近くに看板が立っているよね。その看板を読むと、お城をアップで眺めることができるんだ。築城中でも完成後でも眺めることができるぞ。特に何かが起こるワケじゃないけど、なんかいいよね。

↑一生懸命作ったお城だから、なんだか感慨深いぞ。おもわずニッコリだ

N64 いねむり　不思議のダンジョン 風来のシレン2 ～鬼襲来！シレン城！～　北海道／羊ヶ丘さん

物知りの杖の意外な使い方

モンスターなどの情報を教えてくれる「物知りの杖」。この杖を仲間に向かってふると、仲間の情報を見ることもできるんだ。また、アメンジャなどのアイテムを投げるモンスターが、シレンに向かって投げると…。

↑モンスターだけじゃなくて、仲間やシレンにも効果があるんだ。ぜひ見てみよう

N64 いねむり　不思議のダンジョン 風来のシレン2 ～鬼襲来！シレン城！～　東京都／香本幸夫さん

くらえ、必殺！ギタン爆弾!!!

ギタンの入った壺をモンスターに投げると、合計金額の1/10のダメージを与えることができるのだ。ギタンを壺に入れるには、Bボタンを押したまま移動してギタンの上に乗り、「いれる」コマンドを使うのだ。

↑この壺をモンスターに当てれば197ダメージ与えられる。いざというときの為に！

大募集！ドリームテクニック!!

64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

ドリテク技ランク

- ●超 特 夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪　夢…時　価
- ●おねしょ…64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

完全先着順 早い者勝ちだよ

あて先　〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「ドリテク」係

FAXでもOK　Fax 03-3230-0675（A4用紙で送ってね）

はがきの書き方

❶パーフェクトダンク
❷隠しウェポン発見！
ミッション1<指導>で、まず社長室に行く。すると社長が会社の営業不振について問いただしてくるので、すかさず言い訳をしよう。うまく言い逃れると、イマニシーンが登場してメリケンサックをプレゼントしてくれるぞ。
❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
赤斗 黒（42）　P.N.おめ任
電話 03-1111-2222

●はみだし大通り

「ゲーム&ウオッチ」は今でもコレクター人気が非常に高い。かなりの台数が販売されたマルチスクリーンの『ドンキーコング』でも、美品なら1万円以上の高値で取引されている。海外でもコレクターが多いぞ。

ドクトルエイドーの ロクヨン大通り商店街

ROKUYON OHDOHRI SYOHTEN-GAI

商店街会長のお言葉

GBソフトの『ゲームボーイギャラリー』シリーズには、当時のゲーム&ウオッチが再現された「むかしモード」と、現代風にアレンジされた「いまモード」がある。往年のファンはもちろん、若い人にも自信を持ってオススメできる。

懐かしの「ゲーム&ウオッチ」

1980年代に大ヒットした任天堂の「ゲーム&ウオッチ」は、単純な内容なのについハマってしまうものばかりで、今でも愛好者が非常に多い。ゲームボーイのルーツにもなった、この液晶ゲーム機を、発売タイトル一覧とともに簡単に振り返ってみよう。

乾電池を何本も使うような、大きめの「電子ゲーム」が小学生を中心に流行しているなか、任天堂は1980年より『ゲーム&ウオッチ』という液晶ゲームを発売した。ポケットに入るコンパクトなゲーム機で、しかも数多くの種類が発売されたため、小学生から大人まで幅広い層で人気を博し、当時の大ヒット商品になった。登場当初は小さな液晶画面だったのが、アラーム機能が追加されたり、液晶サイズが大きくなったり、液晶2画面になったりと、どんどん機能がアップしていった。しかし1983年のファミコン発売を期に、日本では次第にそのゲーム機としての役割を終えていった。海外ではそれ以降も堅実な人気を得ていたようで、下の一覧表以外にも『ゼルダの伝説』をはじめとした、海外でしか発売されなかった機種も十数タイトルあった。

⬅上下2画面のマルチスクリーン。写真は、海外のみで発売された『ゼルダの伝説』

⬅スーパーカラーの『スピットボールスパーキー』。液晶にカラーフィルムが付いている

⬅右はディスクソフト『F-1レース』の賞品版『スーパーマリオ』で、左は海外版

「ゲーム&ウオッチ」発売タイトル一覧

発売日	タイトル/価格/タイプ/収録
●1980年発売●	
04月28日	ボール/5800円/シルバー/GBギャラリー2収録
06月05日	フラッグマン/5800円/シルバー/GBギャラリー3収録
07月10日	バーミン/5800円/シルバー/GBギャラリー2収録
07月31日	ファイア/5800円/シルバー
10月04日	ジャッジ/5800円/シルバー/GBギャラリー3収録
●1981年発売●	
01月27日	マンホール/5800円/ゴールド/GBギャラリー1収録
02月21日	ヘルメット/5800円/ゴールド/GBギャラリー2収録
04月27日	ライオン/5800円/ゴールド/GBギャラリー3収録
06月19日	パラシュート/6000円/ワイドスクリーン/GBギャラリー2収録
07月16日	オクトパス/6000円/ワイドスクリーン/GBギャラリー1収録
08月05日	ポパイ/6000円/ワイドスクリーン
09月08日	シェフ/6000円/ワイドスクリーン/GBギャラリー2収録
10月09日	ミッキーマウス/6000円/ワイドスクリーン/GBギャラリー3収録
12月04日	ファイア/6000円/ワイドスクリーン/GBギャラリー1収録
●1982年発売●	
02月01日	タートルブリッジ/6000円/ワイドスクリーン/GBギャラリー3収録
03月26日	ファイアーアタック/6000円/ワイドスクリーン
04月28日	スヌーピーテニス/6000円/ワイドスクリーン
05月28日	オイルパニック/6000円/マルチスクリーン/GBギャラリー1収録
06月03日	ドンキーコング/6000円/マルチスクリーン/GBギャラリー2収録
10月26日	ドンキーコングJr./4800円/ニューワイド/GBギャラリー3収録
11月12日	ミッキー&ドナルド/6000円/マルチスクリーン
12月06日	グリーンハウス/6000円/マルチスクリーン/GBギャラリー3収録
●1983年発売●	
03月07日	ドンキーコング2/6000円/マルチスクリーン/GBギャラリー3収録
03月14日	マリオブラザーズ/6000円/マルチスクリーン/GBギャラリー3収録
04月28日	ドンキーコングJr./7800円/テーブルトップ
04月28日	マリオズ・セメントファクトリー/7800円/テーブルトップ
06月16日	マリオズ・セメントファクトリー/4800円/ニューワイド
07月05日	スヌーピー./7800円/テーブルトップ
08月30日	スヌーピー/6000円/パノラマスクリーン
08月30日	ポパイ/6000円/パノラマスクリーン
10月07日	ドンキーコングJr./6000円/パノラマスクリーン
11月10日	マリオズ・ボム・アウェイ/6000円/パノラマスクリーン
12月05日	ピンボール/6000円/マルチスクリーン
●1984年発売●	
02月07日	スピットボールスパーキー/6000円/スーパーカラー/GBギャラリー3収録
02月21日	クラブグラブ/6000円/スーパーカラー
07月31日	ボクシング/6000円/マイクロVSシステム
08月20日	ドンキーコング3/6000円/マイクロVSシステム
11月13日	ドンキーコングホッケー/6000円/マイクロVSシステム
●1985年発売●	
02月15日	ブラックジャック/6000円/マルチスクリーン

●シルバー…液晶1画面 ●ゴールド…シルバーにアラーム機能を追加 ●ワイドスクリーン…液晶が大型化 ●マルチスクリーン…液晶が2画面。上下2画面版と左右2画面版がある
●ニューワイド…ワイドスクリーンの低価格版 ●テーブルトップ…カラー画面だが本体サイズはかなり大きい ●パノラマスクリーン…テーブルトップをコンパクト化
●スーパーカラー…液晶にフィルムを張り付けた疑似カラー画面 ●マイクロVSシステム…分離式のコントローラが2つあり対戦プレイが可能

今月の オレはこれを買う!

11/21までに発売される購入予定のソフトは1本だ。

『マリオテニスGB』は、キャラクターを自分好みに育てられるのが大きな魅力。編集部内での『マリオテニス64』対戦の時は、主にルイージを使っていた。ルイージは、対角線サーブが非常に強烈なキャラだけど、ヘイホー使いの中植センセが繰り出す、左右の揺さぶりに弱く、何も手を出せずに負けてしまうケースが多かった。そこで、この『マリオテニスGB』のストーリーモードで、サーブ能力はそのままに、もう少しボールを拾えるようなキャラを作って、是非ともリベンジを果たしたい。育てたキャラ同士での『マリオテニス64』対戦が、編集部内で大いに盛り上がりそうだ。

➡『マリオテニスGB』は、操作性も良いようで本当に楽しみだ

The FC DREAM

レトロゲーム大好きページ

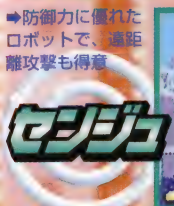
ザ・ファミコン・ドリーム

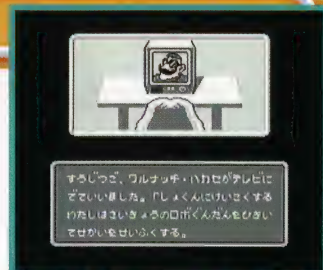
この『ジョイメカファイト』は、『ストリートファイターII』を初めとした、2D格闘ゲームが大流行している時期に発売された。ファミコンの処理能力にあわせるため、頭・胴体・腕・脚だけにキャラクターが簡略化されているけど、その分キャラクターが大きく、アクションも派手な格闘ゲームに仕上がっているのだ。

今回のソフト
ジョイメカファイト

- 発売元／任天堂
- 発売日／1993年5月21日発売
- 価格／4900円
- ジャンル／格闘アクション
- プレイ人数／1〜2人用
- 出荷数／10万本
- 媒体／ファミコンロムカセット

お笑いロボットたちによる熾烈な戦い!?

どことなく愛嬌のある、8体のロボットが登場する格闘ゲームだ。各種対戦モードのほか、イーモン博士が開発したお笑いロボット「スカポン」を操り、世界征服を企むワルナッチ博士のロボットと対戦していく「クエストゲーム」がある。勝敗は、画面の下にある「ヒットポイントメーター」がゼロになると「ハートマーク」が1つ減り、マークとメーターの両方とも無くなると負けとなるシステムだ。

ストーリー紹介

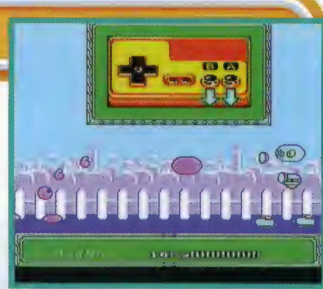
ロボットと人間が仲良く暮らしている平和な国。イーモン博士とワルナッチ博士は親友同士で、天才ロボット発明家として知られていた。ある日突然、ワルナッチ博士はロボットによる世界征服を宣言した。これを阻止するため、ロボット達による熾烈な戦いが始まる。

⬆仲が良かったはずのワルナッチ博士は、ある日ロボットたちとともに姿を消した。数日後、突然テレビに出て世界征服を宣言した

クエストゲーム

このゲームのメインモード。ワルナッチ博士のロボットと対決して、世界征服を阻止することが目的だ。はじめはスカポンしか使えないけど、ステージが進むと増えていく。他にも、好きなロボットを選んで戦う「1PvsCOM」「1Pvs2P」「COMvsCOM」モードもある。

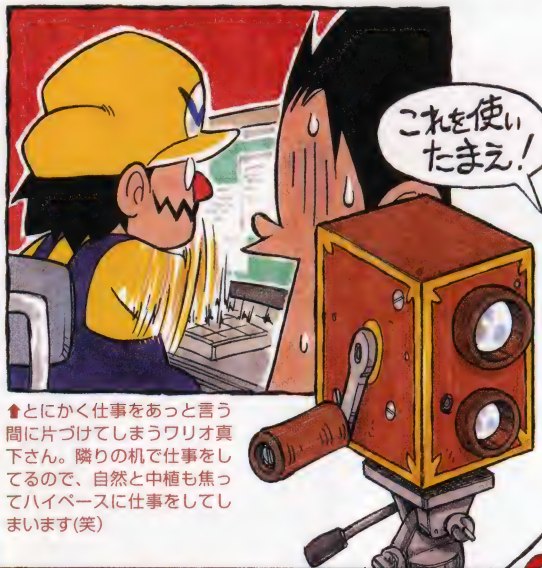
⬆クエストモードには、2段階の難易度設定もある。「ハード」でクリアすると、使えるロボットが大幅に増えるのだ

ロボットの操作

パンチやキックなどの基本的な技のほか、各ロボットには4つの必殺技が用意されている。どの必殺技も、ABボタン同時押しといった簡単なコマンドで繰り出せるぞ。さらに、自由に技の練習ができる「ソウサモード」もあり、非常に敷居の低い格闘ゲームなのだ。

⬆「ソウサモード」では、繰り出した技の威力も表示される。必殺技のコマンドを教えてくれる「デモモード」も用意されている

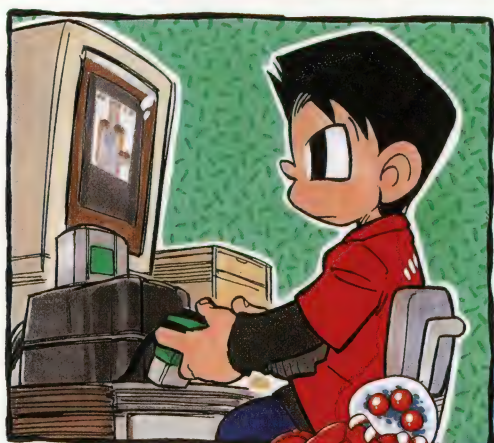
●はみだしジョイメカ

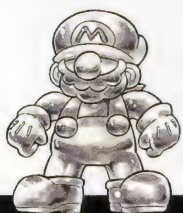
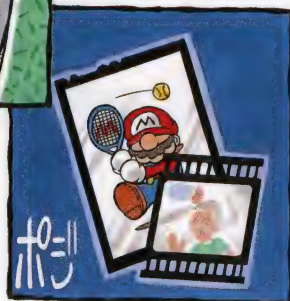
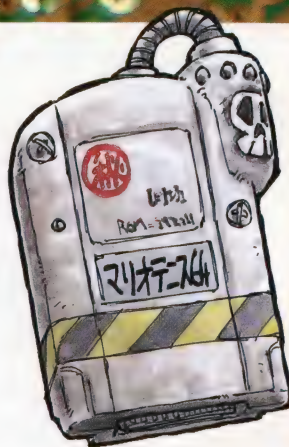
ゲームに登場するロボットとして、初めから使える8体を紹介したけど、「クエストゲーム」のハードやエクストラをクリアすると、敵キャラ・ボスキャラとして登場したロボットも使えるようになるのだ。

最近パソコンで絵を取り込んで、左図のような事をしています。まだパソコンで着色…とはいきませんが、完成原稿をいじってるだけでも結構楽しいです。64ドリームの原稿をパソコンで描く日は来るのかな？

⬆とにかく仕事をあっと言う間に片づけてしまうワリオ真下さん。隣りの机で仕事をしてるので、自然と中植も焦ってハイペースに仕事をしてしまいます(笑)

先々月の予告通り、「ゲーム紹介記事ができるまで」を題材に真下さんを取材しようと思ったのですが、とんでもなく速い手さばきに呆然。そこである人物からハイスピードカメラを借りてきました。でもなぜか手回し式…。

しかし映った映像を見る限り、一体いつ仕事を終わらせたのかわかりません……。う～む、謎だ。このままでは記事にならないので、以後は中植が編集部で実際に体験したゲーム紹介記事のできるまでを簡単に御紹介します。これを読んだらゲーム記事の見方が変わるかも!?（ところで編集者にはそれぞれ担当ソフトが割り当てられているのですが、「シューティング系はケイ少佐」みたいに、それぞれの個性が感じられる割り当てで面白いです）

ところで、GBAってどーいう意味？ Cathering(集める) Bug(コンピュータのプログラムバグ、虫) Academy(大学、集会)。まーいろんなことを集めてみると楽しいかな?っていうこと。本物のGBAは来年3/21に発売です

⬅まずは自分の担当するゲームを知る事が基本です。サンプルロムがある場合は実際にプレイしてみたり、続編の場合は前作をプレイしたりして、どう紹介しようかというプランを練ります

⬇画面写真等は、写真のポジフィルムという形でメーカーから送られてきたり、直接プレイ画面をパソコンで取り込んだりと色々です

ゲーム雑誌編集者は紹介記事を書く為に、発売前のゲームをプレイできる事があります。サンプルロムや、実際にメーカーまでプレイしに行く場合もあります。読者の皆さんが「ゲーム紹介記事」に興味があるのは、恐らくこの点でしょう。でも、仕事としてゲームをプレイしなくてはならないし、開発中のゲームは不完全でバグがあったりして楽しめない場合がほとんどです。やっぱり完成品を、ストーリーや謎解きの分からない状態でプレイするのが一番良いのであって、そういう意味ではゲームファンとして辛い職業でもあります。「雑誌編集者っていいなぁ」と思っている人は、そのあたりの事を考えてみてね。

⬆サンプルロムについては以前にこのページで紹介しましたよね。ゲーム業界の最高機密。ファンの憧れともいうべき開発中ゲームの刷り込まれたソフトです

こうしてゲーム記事はできるのだ!

こうして我々は日夜、ゲームと格闘しているわけです。たくさんの情報を記事にして読者に伝えたい、でも書きすぎるのはゲームをプレイする時の楽しみを減少させてしまいます。このジレンマに苦しみながら今日も記事を書いてるのです。できればもう一度じっくりこの雑誌のゲーム紹介ページを読んでみて下さい。

⬅〆切前はまるで戦場な雰囲気の編集部。今日も編集者の苦悩に満ちたうめき声が、毎日コミュニケーションズビルの廊下に響きます……(苦笑)

〆切直前は何となくゲームをしたりして現実逃避したくなる中植なのですが、読者の皆さんはどうですか? テスト前なのについゲームで徹夜しちゃったとか、来年受験だからゲームを禁止されたという話を読者ハガキ等でよく見かけます。最近はかなり保護者の理解度が上がってきてるので、すぐ「ゲーム＝勉強のジャマ」にはならないみたいですが。その辺の意識調査みたいなのも、してみたいですね。保護者の方の意見も聞いてみたいし。以上、今回の報告を終了します。

GBA・中植茂久

【宛先はコチラ】
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「G.B.A.」係

ザ・ロクヨンドリーム 読者プレゼント

2号連続の記念プレゼント企画はいかがでした? いろんな商品があったので、選ぶのに困ったんじゃないかな? 今月号からは、いつもの1ページに戻ってしまうけど、記念プレゼント企画での人気も参考に、これからもいろんなプレゼントを用意するので、応援よろしく。

64ドリーム

1 ゲームボーイカラー 1名

これがなくっちゃはじまらない、人気のGBカラー

2 ゲームボーイカラー ウォーターブルー 1名

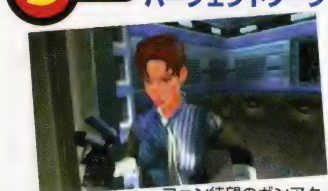
ツタヤ限定で発売されていたスペシャルカラーのウォーターブルー

3 発売中のお好きなN64ソフトを1本 1名

欲しいN64ソフトをハガキに書いて送ってね

4 発売中のお好きなGBソフトを1本 1名

欲しいGBソフトをハガキに書いて送ってね

5 N64ソフト パーフェクトダーク 1名

ファン待望のガンアクションゲームの登場だ

6 GBソフト ゴルフ 1名

初期のGBソフトの名作「ゴルフ」をプレゼント

7 ポケモンタグ 2名

ポケモンのイラストが入ったかっこいいタグだ

8 N64トラベルポーチ 2名

N64用ソフト、コントローラ、振動パック、コントローラパックが収納できるぞ

任天堂

9 スペースワールドTシャツ 5名

今年のスペースワールドでスタッフが来ていたTシャツをプレゼント

マイクロキャビン

10 GBC専用ソフト マジカルチェイス 2名

往年の名作がGBカラーで再登場したぞ!!

11 GBソフト ソウルゲッター 2名

ユニークな戦闘画面が印象的なRPG

ハドソン

12 野球カード 夢のスタジアム2000 5名

かっこいいプロ野球選手のカードだぞ

信誠

13 ポケモンGB キャリーバック 12名

使って便利な信誠のキャリーバッグ。イラストも新しくなって登場だ

64ドリーム&チュンソフト

14 N64ソフト 風来のシレン2(サイン入り) 3名

ハマリ度満点で、何度も遊べる人気のソフト。チュンソフトの中村光一社長のサイン入りだぞ

15 風来のシレン2 ポストカードブック 5名

シレンの世界がポストカードになって登場

16 風来のシレン2 2001年カレンダー 5名

この卓上カレンダーがあれば、1年中シレンといっしょにいれるぞ

応募の方法 アンケートハガキに希望の商品番号と商品名をご記入の上お送りください。 **応募締切** 2000年11月20日 **当選発表** 64ドリーム2月号(12月発売)

ハガキは次ページについてるよ

アンケートハガキの応募は11月20日の消印まで有効だよ。

読者アンケ〜ト

今月は創刊4周年記念大プレゼントの当選発表ということで、待ってるみんなはドキドキだと思います。しかし、なんだよね。こういうプレゼントの種類が多いときって、人気のある賞品と人気のない賞品がハッキリわかれるんだよね。「なんでもいいからとにかく当てたい！」人は人気のなさそうな賞品を狙ってみるのも手だぞ！

Q1 今月号の表紙はどうでしたか（数字でお答えください。以下同じ）。

1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q2 今月号の記事内容の感想はいかがでしたか。

1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q3 今月号で良かった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

Q4 今月号でつまらなかった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

表1

No.	記事	No.	記事
1	ゼルダの伝説カレンダー全員サービス	24	ほぼロクヨン流コピー塾
2	付録：特製シール	25	不思議のダンジョン 風来のシレン2〜鬼襲来！シレン城！〜
3	新作ソフトカレンダー	26	中村光一さんインタビュー
4	N64ドリームランキング	27	不思議のダンジョン 風来のシレンGB2〜砂漠の魔城〜
5	ポケモンスタジアム金銀	28	トーキョー発GAME STREET JOURNAL
6	ポケットモンスタークリスタルバージョン	29	デス仙人の教えてあ・げ・る
7	パーフェクトダーク	30	ドリームインプレッション
8	罪と罰〜地球の継承者〜	31	N64フォーラム
9	カスタムロボV2	32	秋葉原価格調査団
10	マリオパーティ3	33	ニンテンドウパワーSFC&GB書き換え一覧
11	バンジョーとカズーイの大冒険2	34	特集：平林さんが語るゲームキューブ
12	ダンスダンスレボリューション　ディズニーダンシングミュージアム	35	任天堂公式Q&A N64の質問箱
13	ロックマンEXE	36	毎月新聞
14	ロックマンDASH〜鋼の冒険心〜	37	GBソフト情報局
15	メタルスレイダーグローリー	38	それゆけ!!マリオ親衛隊
16	ドラえもん	39	ドリテクの殿堂
17	ウイニングポスト for ゲームボーイアドバンス	40	64大通り商店街
18	エコーデルタ	41	FCドリーム
19	現代大戦略　Ultimate War	42	イラスト空想レポート　G.B.A.
20	ロクドリエンタメ倶楽部	43	読者プレゼント
21	ゲームソフトファンクラブ2	44	読者アンケート
22	マンガ「Dream Drunker外伝」	45	マンガ「ロクヨン夢日記」
23	マンガ「Dream Drunker」		

Q5 ゲームキューブで続編を出してもらいたいゲームはありますか？

（1）任天堂ゲームで

（2）他のメーカーのゲームで

Q6 シリーズを通して買っているゲームはありますか？
シリーズのタイトルを1つだけお答え下さい。
（例：「ドラクエ」、「バイオハザード」、「デスクリムゾン」、「ランス」など）

Q7 今後出るN64ソフトで興味のあるものを表2から選び、興味のある順に3つまでお書き下さい。

※結果は2月号（12月21日発売）で発表するので、そのときに発売済みになっているソフトは表2に含まれていません。

表2

No.	ソフト	No.	ソフト
	【あ行】		【た行】
1	井出洋介の麻雀塾（64DD版）	12	DT DD版（仮）
2	ウォール街（仮）	13	DDシーケンサー（仮）
3	エコーデルタ（仮）	14	デザエモンDD（仮）
	【か行】	15	動物番長（仮）
4	キャベツ（64DD版・仮）	16	どうぶつの森（仮）
5	現代大戦略 Ultimate War		【は行】
6	現代大戦略 Ultimate War（64DD版）	17	パネルでポン64（仮）
7	コンカーズクエスト（仮）	18	フライトシミュレーター（仮）
	【さ行】		【ま行】
8	サウンドメーカー（仮）	19	ミッキーのスピードウェイUSA（仮）
9	スーパーブラックバス64		【ら・わ行】
10	スリッ駆　ラジッ駆	20	WIPE OUT64
11	ゼルダの伝説64DD版（仮）		

Q8 GBAソフトで興味のあるものを表3から選び、興味のある順に3つまでお書き下さい。

表3

No.	ソフト	No.	ソフト
	【あ行】		【は行】
1	悪魔城ドラキュラ サークル オブ ザ ムーン（仮）	20	ハテナサテナ
2	ウイニングポストfor ゲームボーイアドバンス	21	はなさき合戦
3	馬穴大作戦	22	ハローキティのミラクルコレクション（仮）
4	F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE（仮）	23	ピノビィーの大冒険
5	黄金の太陽	24	ファイアーエムブレム 暗闇の巫女（仮）
	【か行】	25	ファイヤープロレスリングA
6	くるくるくるりん	26	僕は航空管制官
7	ゲームボーイウォーズ アドバンス	27	ポケットGTアドバンス（仮）
8	コナミワイワイレーシングアドバンス（仮）	28	ボンバーマンストーリー（仮）
9	ゴルフマスターAGB（仮）		【ま行】
	【さ行】	29	マリオカートアドバンス（仮）
10	サイレントヒルAGB（仮）	30	マジカルバケーション（仮）
11	サンサーラ・ナーガ（仮）	31	松本零士のスペースヘキサイトX（仮）
12	スーパーブラックバス アドバンス（仮）	32	みんなといっしょ（仮）
	【た行】	33	無限奇行ゼロ・ツアーズ
13	タクティクスオウガ外伝	34	メールでキュート
14	でじこコミュニケーション	35	桃太郎まつり
15	ドカポン（仮）	36	森田将棋あどばんす
16	トゥイーティと魔法の宝石（仮）	37	モンスターブリード（仮）
17	トップギア全日本GT選手権（仮）		【ら・わ行】
18	ドラえもん（仮）	38	ロックマンEXE（仮）
	【な行】	39	ワリオランド4（仮）
19	ナポレオン		

64ドリーム9月号プレゼント　当選者発表！

●ピカチュウN64 オレンジ&イエロー
埼玉県／佐藤秀一

●ピカチュウN64 ブルー&イエロー
石川県／山田建人

●ゴールドN64
東京都／富樫寛道

●コントローラブロス
京都府／加納嵩士
宮城県／寺沢愛弓
愛知県／高津暁道

●N64ソフト「マリオテニス64」
東京都／難羽新

●GBカラー
富山県／上林昇平

●GBカラー クリアオレンジ&クリアブラック
福岡県／小池あや

●ファミリーコンピュータ(AV仕様)
北海道／兵藤剛信

●スーパーファミコンジュニア
大阪府／木下智子

●バーチャルボーイ
岡山県／高橋尚嗣

●ポケットカメラとポケットプリンタ
兵庫県／二星賢次

●カービィのマウスパッド
大阪府／新中あやこ
島根県／糸賀基樹
大阪府／米田有希
岐阜県／石原萌々
兵庫県／水野克彦

●カービィのコインケース
愛媛県／田窪聡士
愛知県／向中野耀男
神奈川県／杉山利枝
栃木県／野沢慶子
北海道／小原慧子

●ポケモンセンターオリジナルミニタオル
静岡県／伊藤智啓
神奈川県／谷澤芽衣
埼玉県／多々良恵美

●ホリパッドミニ64
島根県／高橋篤史
鹿児島県／神田橋佑樹
神奈川県／淵上恭江

●マリオカート64のおもちゃ
神奈川県／岩田里美

●ディディーコングレーシングのおもちゃ
石川県／山岡祐子

●64ドリーム年間購読権
徳島県／東谷直樹
北海道／勝見奈桜

●64ドリームポスターセット
新潟県／三五聖実
静岡県／伊藤舞
岐阜県／小池奈津実

●64ドリームテレカセット
埼玉県／梅沢弥生

●GBカラーキャリーバック
岡山県／塩谷保昌
大阪府／飯田淳
広島県／平田祐介

●64システムラック　DX
静岡県／宗智子
愛知県／松原祥平

●エヴァカード
北海道／木ノ下裕章
高知県／赤崎和博
鹿児島県／新田修平
大阪府／数田元
徳島県／真鍋容子

●ポケモンクレヨン
愛知県／山崎真樹

●攻略本セット
愛知県／杉本恵美

●ポケモン金銀攻略本
兵庫県／高坂裕策
愛知県／竹内里美

●うたうポケモン図鑑
神奈川県／鈴木雅也
山形県／池田孝宏
静岡県／青島舞
兵庫県／中崎豪士
大阪府／藤原直人

●マリオのミニカー
長崎県／山口翔吾

●64ドリーム特製レターセット
群馬県／須田実帆
愛知県／塚本佳那子
大阪府／北野瑛子
島根県／中村真梨子
東京都／衣川智幸

●福袋
岩手県／細田圭子
神奈川県／野島彰二

☆10月号「さくまあきらさん本&CD」プレゼント当選者

●「さくまあきらの正体」
神奈川県／岸浦裕之

●桃太郎伝説オリジナルドラマCD
Vol.1
群馬県／石沢圭
Vol.2
三重県／永岡栄二

●桃太郎電鉄CD
千葉県／鈴木鉄平

☆以上、今月の当選者発表でした！

もっちーの俺に聞くなよ(^^;)

ういっす。今現在、どーもカゼ気味で熱もあるんじゃないかとゆー感じのもっちーっす。こんなときには仕事なんかしてないで漫画でも読みながらゴロゴロしてたいね、なんてなことを思ってたらこんなハガキが来たぞ。「今ハマっている漫画を教えて下サイ。ちなみに自分は『犬夜叉』と『サイボーグ009』です」という大阪府のほにょさん。サイボーグ009とはまたシブいですな。あのラストを思い出すだけでもっちー泣けて泣けてしょうがないっす。「おねえちゃんは何をお願いしたの？」「世界が平和でありますようにって…」くう〜（号泣）。ま、それはそれとして、もっちー今ハマってるのは「ジオブリーダーズ」と、古本屋でみつけた「バイキッズ」というバイク漫画なんですが…知らない？読んだことない？あ、やっぱし。てなわけで中植センセにもハマってる漫画がないか聞いてみたら「『ゼロ』っていう何でも複製したあげく本物をぶちこわす男の話」という答えが…。うーむ、どんな話なんだろ。その点、ケイ少佐の答えは非常にわかりやすく「こち亀」だそうで。でも、あれって全巻そろえると大変なことになるよなぁ。とまあ、人それぞれの漫画の趣味を聞いてみたワケですが、読書の秋って言うことで、たまには一日中漫画を読み倒してみるのもいいんじゃないでしょうか（笑）。

N64&ゲームボーイ大好きマガジン

The 64DREAM 1月号は 11月21日(火)に発売します

定価 490円 ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

編集部へのおたよりのあて先は…
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部「○○」係まで

E-mailでの投稿は…
「64フォーラム」「インプレッション」宛は：64forum@pc.mycom.co.jp
「ロクドリエンタメ」「ほぼコピー塾」宛は：64copy@pc.mycom.co.jp

バックナンバーに関するお問い合わせは…
お近くの書店にお問い合わせください。なお、在庫の確認につきましては
弊社業務課（Tel：03-3211-2568）までお願いいたします。

NEXT MENU ◎次号予告

●『ポケスタ金銀』『ポケモンクリスタル』直前情報
●『シレン2』&『パーフェクトダーク』攻略続報！

1年でゲームの最もおいしい季節がやってまいりました！ ジョアンナ・ダークやバンジョー&カズーイ、そしてポケモンたちがN64で大暴れ！ もちろんマリオもネ！。次号の64ドリームでは、年末にかけて発売される新作ソフトの数々を大紹介します。特集も期待してね！

※予告の内容等は変更される場合があります。

EDITOR'S VOICE ◎編集後記

昨年に続いて、今年も任天堂キャラクターカレンダーを作ります（3P参照）。今年のテーマはゼルダ。リンクやガノンドルフなど、おなじみのキャラたちが総登場します。締切は12月1日。ぜひゼルダファンの友達にも教えてあげてね。

Mac歴8年。様々なトラブルに泣かされたけど、今回ははほんとヘコみました（大岡兄妹のおかげで助かりましたThanks!)。それにつけてもシドニー五輪には感動。高橋尚子にはぜひ世界記録を更新してほしい（さあON決戦だ!! マッシー）

先月号で引っ越しの話を書いたけど、なんかその件でいろいろ面倒が発生してます。やばいです。精神的にもうボロボロです。仕事が手につかず、遅れに遅れまくってます。なんつーか、俺もうダメ〜な感じ。あううう（泣/もっちー）

シレン中毒で今月のお仕事はかなりヤバかったです。寝不足でボーっとしながら原稿の絵を描いたりして、気がついたらとんでもない絵になってて何度も描き直したりして……。来月から気をつけようと思います…(徹夜でシレンな中植)

先日、愛媛県の西さんから、学校の校庭で拾ったというGBのカセットが送られてきました。どんなカセットか気になって夜も眠れないとのことなので、調べてみました。中味は『遊戯王3』。これで安心して眠れるね（わたる）

あいも変わらず、『シレン2』にハマリ中。『パーフェクトダーク』も気に入っているのだが、なかなか手がつけられない。そうそう、先日オークションで落札した1/6キューベルワーゲン、早く届かないかなぁ（ケイ少佐）

最近、地元ゲームショップでの激安セールを頻繁に見かける。発売から1ヶ月くらいしか経っていないソフトが、いくつも半値以下で叩き売りされているのを見ると、お買い得品を見つけた喜びよりも、ゲーム離れが進んでるんじゃないかと心配に（エンドー）

徹夜明けにやるもんじゃない、シレン。たまりにたまった倉庫のアイテムを片づけようとしたところ、突然出火。疲れのせいか、炎上の巻物を使ってしまったのだ。おかげで大切なアイテムを焼失、シレンも焼死。またやりなおしです(SAO)

#036 マンガ／中植茂久

STAFF ◎スタッフ◎

- ●発行人 濱田浩貴
- ●プロデューサー 中川信行／小畑誠治
- ●編集長 左尾昭典
- ●副編集長 中北亘
- ●デスク 真下明
- ●編集 岩崎桂／持田康之　遠藤靖幸／中植茂久
- ●編集協力 尾関友詩　真下寿子／大渕豊　白石岳／永見浩子
- ●カバーデザイン 斉藤浩一（azt firm）
- ●デザイン 大岡喜直／相京厚史（GORILLA）　大條千鶴子
- ●DTP 黒沢哲／菊島康博（azt firm）　岡田清一朗／水谷明彦（AD GAIN）
- ●写真撮影 中北亘／水口哲二
- ●イラスト 中植茂久　記村隆鶴
- ●広告 鈴木俊介／柴崎貴久
- ●印刷 大日本印刷株式会社

The 64DREAM 12月号
2000年10月21日発行

●発行 株式会社 毎日コミュニケーションズ
●編集 〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL 03(3230)3642 FAX 03(3230)0675
●本社（広告・業務・販売）
〒100-0003
東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
TEL 03(3211)2579（広告）
TEL 03(3211)2596（販売）
TEL 03(3211)2568（業務）
FAX 03(3214)8558（共通）

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

5523

差出有効期間
平成12年12月
31日まで有効
（切手不要）

102-8790

東京都千代田区九段南 1-5-13
共同ビル2号館
（株）毎日コミュニケーションズ

編集部
アンケート係

フリガナ		性別	年齢
氏　名		男 女	歳
ペンネーム			
住　所	〒		
電話番号	☎　（　　）		
勤務先・学校名	（さしつかえなければお書きください）		
希望プレゼント	番号	プレゼント名	

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

The 64DREAM ザ・ロクヨンドリーム
12月号 2000
平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成12年10月21日発行（毎月1回21日発行）
第5巻第10号（通巻51号）
発行元：（株）毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1
●広告03-3211-2579 ●販売03-3211-2568
定価490円 本体467円

T1104199120491
©毎日コミュニケーションズ 2000 Printed in Japan 大日本印刷（株） 雑誌04199-12